平成元年7月1日発行(毎月1回1日発行)
第4巻第7号通巻34号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可



月刊 GAMEST

ゲームセンターを10倍おもしろくする本
VIDEO GAME MAGAZINE ゲーメスト



ふり向けば男のロマン

どーんと6面までマップ付き
ワルキューレの伝説

知略・策略・時の運?
天地を喰らう

2P同時で目指せクリア
ヘルファイヤー

前半4ステージ攻略!
トンマ

㊙データ公開!!
ドカベン

解法の実際・総集編
四川省

パターンをつくって1UP
ロンパーズ

3〜5ステージ攻略だ!
アフターバーナーII

元気仲間のニューゲーム

君はどのキャラでやる?
ゴールデンアックス

サイバーシューティング
マスターオブウエポン

壁にはりつけ! スーパーボムだ!
クラックダウン

行け勇者よ! バブモーダを倒せ
ウィロー

失なわれた世界の恐竜島
原始島

ヘルパー特攻隊・突撃!
大旋風

究極の進化だ!
アクトフェンサー

メルヘンシューティング
プラスアルファ

燃えろ!! 特集
開発デザインイラスト バトルロイヤル!!
ドカーンと13ページ一挙大公開

MTJ水谷潤のゲームデザイナー入門
ゲームデザイン 羽たまご 蒼雷伝
彩色コンクール
ゲーメストアイランド
君こそゲーメスト
めざせハイスコア
ヒットゲームベスト10

7 July 1989
500yen (本体485円)



●5人の選手の中から、自分の好きな選手をプレイヤーとして選び、残りの4人の選手と対戦していく、ヘビー級ボクシングのゲームです。

●プレイヤーは、 残り4人の選手に勝つと、チャンピオンになり、ゲームオーバーになります。2人同時にプレイの時は負けた側がコンティニューすれば何試合でも続けられます。







株式会社タイトー
本 社:〒102 東京都千代田区平河町
2-5-3
TEL：(03)222-4888(大代表)

キャッチ・ザ・ハートー

TAITO

ENFORCE™

エンフォース

BATTLE IN

3-D

ZONE





- 液晶シャッター方式を使用しており迫力ある立体映像が楽しめるシューティングゲーム。
- プレイヤーはガトリングガンとレーザーガンを武器にして7つのゾーンを進みながら敵を攻撃し、各ゾーンの要塞を破壊していきます。
- 赤く点滅する敵を撃ったり人質を救出するアイテムが出現し取るとパワーアップします。









魔人デス=アダーの野望を砕け!

戦斧

GOLDEN AXE



剣と魔法をテーマとした格闘ゲームだ。

技が多くて笑いも多いぞ!?

しかし、中身はシリアスな復讐劇なのだ。

ストーリー

はるか昔、1つの巨大な王国が失われた。その名は『Fire wood（ファイアウッド）』。1600年にわたる栄華の時は、たった1人の魔人によって跡形もなく消し去られた。

その魔人の名は〝Death=Adder（デス=アダー）〟。彼と彼の軍団は血と殺りくを好み、町は焼かれ、城は崩され、王族の者は1人残らずデス=アダーの手に落ち、彼の愛するマムシどものえさとなった…。

それから20年後、再びその力を持てあましたデス=アダーは、その軍団を自ら率いて南の王国『Southwood（サウスウッド）』へと進軍を開始した。

しかし、ここに3人の屈強な戦士がいた。1人をティリス=フレィアー（女戦士）、1人をギリアス=サンダーヘッド（ドワーフ族の老戦士）、もう一人をアックス=バトラー（蛮族戦士）という。

彼らは、それぞれ肉親をデス=アダーに殺された仲間で、復讐するためにひそかにチャンスを狙っていたのであった。

「チャンスだ。今なら戦争のどさくさにまぎれて、デス=アダーの奴に近づけるかもしれない…。」

彼らの決心をさえぎる者は誰もいない。闘え戦士達よ! デス=アダーの野望をくだくのだ。

操作方法

操作は8方向レバーに3ボタンでおこないます。

レバーはプレイヤーの移動に使います。その他ボタンとの組み合わせで様々なアクションができます。

ボタンは、アタック・ジャンプ・マジックとなっています。アタックは、主に剣などによる攻撃、ジャンプは、文字通りジャンプ、マジックは、魔法を使用する時にそれぞれ押します。魔法に関しては次の項を参照して下さい。

レバーとボタンによる組み合わせで次のようなアクションができます。

①ダッシュ…レバーを左右どちらか、同じ方向に2回連続して入れればOK。これから発展する技が多い。

②ハイジャンプ…ダッシュ中にジャンプすればよい。

③ジャンプ斬り…ジャンプ中にアタックボタンを押す。



ねーちゃんのジャンプ斬り。上にはチキンレッグが。

連打でき、ハイジャンプ斬りも可能。全般的に使える技。

④飛び蹴り…ダッシュ中にアタックボタンを押す。なお、飛び蹴りはティリスだけで、アックスやギリアスはタックル・頭突きとなる（威力は同じ）。

⑤後方攻撃…アタックとジャンプを同時に押すと、プレイヤーの後方を攻撃する。タイミングが取りずらいが、かなり強力な技。



ねーちゃんのドロップキック。当てやすいのだが与えるダメージは弱い。



じーさんのフライングヘッドバッド。角が痛そう。



ねーちゃんの後方攻撃（止まっているとわかりずらい）。

⑥モンスターに乗る…敵が乗ってきたモンスターは、乗り手がいなくなると、うずくまってしまうので、その時に近づけば乗れる。モンスターに乗っている間は、モンスター特有の攻撃ができるが、ジャンプ中の攻撃だけではできない。

⑦下突き…これは君達に探してもらおう（簡単にわかると思う）。通常の攻撃では最も強力だ。

プレイヤーの魔法について

プレイヤーは3人の戦士のうち1人を選択できます。戦士の基本となる体術（剣で切ったりダッシュしたり…）は、どの戦士でも大差はありませんが、魔法に関しては大きく変わってきます。

魔法というのは、シーフ（盗賊）を蹴り飛ばすと出てくるポーションを持っている場合に使える一撃必殺の技です。また、ポーションの数によって威力が変わってきます。3人の戦士はポーションの持てる上限がそれぞれ違い、威力もそれに応じて変わってきます。

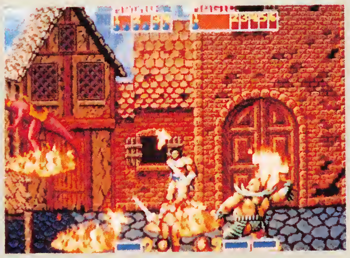
ギリアス=サンダーヘッドは、ポーションの上限が4つ（魔法の強さは3段階）。アックス=バトラーは、上限が6つ（4段階）。ティリス=フレイアーは、9つ（6段階）。数字だけ見ると、ティリスのマジックパワーが一番だが、それを使うには9つもポーションが必要となる。逆に、ギリアスは、マジックパワーこそ弱いけれど、少ないポーションで使える。アックスは両者

の中間である。基本的に体術が同じだから、魔法の強さを見てキャラクターを選ぶ訳だ。やはり、ティリスが一番なのかなぁ（マジックパワーは強いし、女だし…）。

なお、魔法を使うと、それまで持っていたポーションが全て無くなるのであしからず。



アックスの最強魔法だ。アックスは地の魔法だ。爆発がキノコ雲（あぶない）。



ねーちゃんの一番弱い魔法。ねーちゃんは火の魔法。ドラゴンも熱くて逃げてる（ウソ）。



ねーちゃんの一番強い魔法。顔が焼けてる。

ステージ紹介（3面まで）

ステージ1

山道を進み、襲われている旅人などをデス＝アダー軍の偵察隊から救っていきます。

この面では、チキンレッグというモンスターが出現します。（獣王記でも出ている）。しっぽの攻撃は強力なのだが、タイミングが取りにくいので、最初は乗らないほうがいいかも。

少し先に進むと、シーフが2人出現。ポーションを4つ出せば上でき。なお、段差は横からでないと登れないよ。（垂直ジャンプではダメ）

ボスは、バド・ライトの兄弟のデブ男が2人。こいつの攻撃を受けると、体力ゲージが一発で1ゲージ消えてしまうのだ。（プレイヤーは体力制。ザコの攻撃では連打でもくらわない限り、一気にゲージは無くならない。）

まあ、1面ということでそんなに強くはないハズ。



プレイヤー選択画面。やはりねーちゃんが一番!?（胸の大きさに注目）



1面ボス。こちらがやられるといばる。



シーフの夜襲だ。ポーションを2本取られる（無いと関係ない）。肉を持っているものも…。



反撃だ。結果的に2個得する。

ステージ2

山道を抜けて海岸のような所へ出ます。先に進むと村がデス＝アダー軍の辺境部隊に襲われています。辺境部隊は女蛮族の戦士が多い。

モンスターはブルードラゴンが出現。炎を吐くことができるので乗ったほうが得。

ボスは、ガイコツ剣士。スピードが早いので要注意。

また、この面ではガケのようになっている所があり（ステージの最初の方）、ここから落ちると一発アウトとなるので注意。



2面の最初。左に行くと落ちるぞ。プレイヤーは剣でこづいている。（一定の間合いでできる）



この通り対決もできる。じーさんどこつかんでいるの!?（当年150才）



ガイコツ剣士。盾でなぐるなんて…。

ステージ3

ステージ2の村は『タートルビレッジ』といって、巨大な亀の背中にあった村だったので、亀の背中から頭の部分へ続く所から始まります。

亀の頭から陸地に渡る部分は、木の橋があるのだが一部壊れていて落ちるとアウト。

先に行くと『ビッグバード』という町に入りますが、すでに占領されていてひとつ気の無い町になっています。

モンスターはレッドドラゴンが新登場。長射程の火球が飛ばせるので奪い取ろう。

ボスは、鎧に身を包んだ剣士ハイネケン准将。ドラゴンがいないと、終って下さいというくらい強い。ドラゴンはなんとしてでも連れていこう。

今号ではこの3面までの紹介で終りです。次号で続きをやりましょう。



亀の頭から（あぶねー）陸地へ。ハイジャンプか飛び蹴りで飛び越そう。



3面ボスの攻撃。この通り射程が長い。

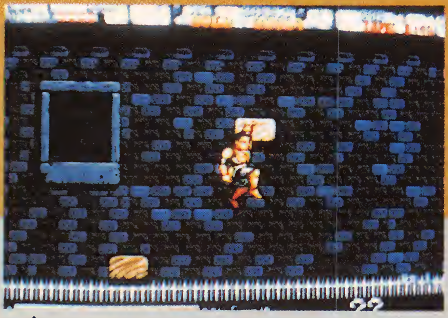


全体MAP。ルートが書き込まれる。先は長い。

偏差値について

このゲームには、スコアというものがあるにはあるんだけど、それとは別に偏差値というものがあります。この値は、いかに少ないプレイヤーで多くの敵を倒したかを数値として出したものです。最高で300ほど出るらしいですけど…。

（悠理）



引っ込む木の棒。タイミング命。

ウィロー

今回は先月号で約束した通り最終面の紹介をするぞ！さらに、1、2面の軽い攻略もしてしまう!!なんと豪華2本立て!?

まずはお約束 最終面(6面)紹介だ

この面は2部構成になっていて、前半はマドマーディガン、後半はウィローを、それぞれ使用します。

前半は迷路といった感じになっていて、正しいルートを通らないと、ボスのカエール将軍の所まで行けないようになっています。迷路の途中には、吊り天井や引っ込んだり出たりする棒があったりして、難度は高めでしょう。

ボス（中ボス）は、マドマーディガンの宿敵カエール将軍。強さは、4面で出てきたソーシャの強化版。

後半はバブモーダの所まで（城の最上階）登っていく面。途中には、爆弾を投げてくる兵士（3面で登場）やオノを投げてくる兵士（いたる所で登場）が多い。城を登っていく所はトップシークレットやストライダー飛竜といった感じ。ここは爆裂の魔法がないとつらいぞ。

ボスは、悪の権化バブモーダ。宙に浮いて、火の球を投げつけてきたり、燭台を魔法で倒して火柱を上げたり、なかなか激しい。中でも極めつけは、足のついた鍋（!?）に命を吹き込んでしまうという、摩訶不思議。この鍋が破壊できないから、つらいのなんの。

バブモーダを倒せばエンディングとなります。

豪華なおまけ？ 1・2面攻略だ

とりあえず、1・2面を攻略しますが、大魔界村のように発売が長びくといけないので、究極の攻略という訳ではありませんので、あしからず。（6月中旬予定なのだが、予定は未定ということで…）

1面

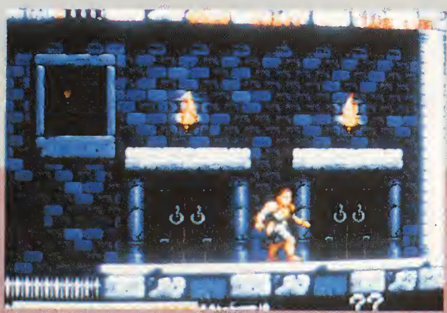
この面の前半では、敵を残らず倒して、ゴールドを全て回収することを心がけよう。ゴールドは見かけだけではいくらかわからない（取って初めてわかる）ので、100ゴールドを逃がしてしまうこともあるので注意しよう。



カエール将軍の攻撃。射程が長い。



一応ダメージは受けないが…。



まちがえると戻される。



謎の鍋の攻撃。この間バブモーダにはしばらくダメージを与えられない。



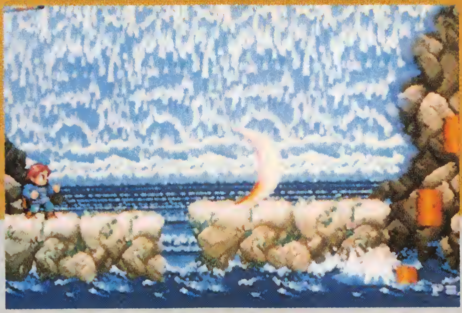
魔法使いのバブモーダ。これから火柱を立てるが、遠ければ大丈夫。



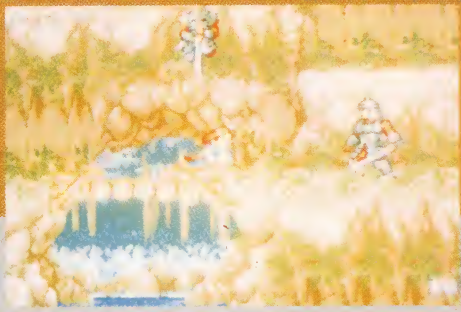
爆裂の魔法。強烈!!



オノ兵士（ジャンボマックス）を倒せ。それと、この写真で地型を覚えよう（ショップが目印）。



この位置に着地。素早く右へ。



この場所では立ち止まらないように。

兵隊を倒していって岩を登り、橋の所に来たら要注意。上から（見えない）下突きをした兵士が飛び降りてくる。橋の上で立ち止まると、1ダメージを喰らうので注意。

先に行くと人喰犬がいるが、こいつはノーマルショットを2回当てないと倒せない。ちょっとパワーをためて一撃で倒そう。また、人喰犬は洞穴から出現してくるが、この時出た瞬間を狙うと滝に落ちる時があるので注意（ゴールドが回収できない）。

ゴールドが850以上たまったら、SHOPへGO。月光の魔法を買おう。GOLDが無い時は素通りしよう。

中ボスの魔法使いは、空中に出現した時は攻撃を待って、攻撃してきたらジャンプして月光の魔法を、地上に出たら地をはう火の弾や火柱に注意して、月光の魔法を撃ち込もう。

中ボスを倒したら橋がくずれるので、左側へジャンプしよう。岩の上に乗れるのだが、しばらくすると沈んでしまうので、右側へ移動しよう。下の方を移動していくと、オノを投げる兵士がいるので、こいつだけは倒しておこう。

また、この後半の地形は上から下へ移動する時に滝（川）に落ちやすい。地形はしっかり把握しておこう。先ほど月光の魔法を買っていない人は、ここで買っておこう。

ボスのデスドラゴは、ブレスを上下に吐き分ける。主に下が多いのだが、ときには上（中段）にも吐く時があるので注意。月光の魔法は着地した時に顔を狙おう。ボスを倒した時は、左側に位置させてスライディングでゴールドを回収しよう。ちなみに、デスドラゴの体力は4ゲージ。

2面

館の木の柱は通過できないので、上へ登って天井近くを通って下へ行くのだが、写真の2カ所は要注意。

窓から弓を射ってくる兵士は大ジャンプで斬ろう。無視するとつけ上がられるぞ。

あと、同様にオノを出してくる窓にも要注意。知らないうちに、ダメージを受けている場合があるぞ。

館の右下にはショップがあるので、バトルソードは買っておこう。その他、クエストーンなり回復剤（値上がりするので注意）なり、お好きなように。

ショップの上には、オノを投げる兵士がいるので、上に上がる前にパワーをためて、上に登ったら一気に倒そう。倒せないとオノが飛んでくるぞ。

館を抜けて馬車の上のシーンに移るんだけど、左側から出現する兵士は、マドマーディガンを右側に移動させ、引きつけて倒す。右側から出現する兵士は、馬車から落ちないように右側に移動して倒す。鳥は、石を落とされる前にジャンプして倒そう。

とにかく、全面中でもかなりきつい場所になると思うので、早めに慣れよう。敵で、右から出現するものは、まっ先に倒そう。また、プレイヤーの移動範囲をしっかり把握しておこう。このことに気がつけば、案外面クリアも早いかも…。

（悠理）





それぞれの突攻には要注意。



デスドラゴ。大ジャンプを知っていれば問題ない。



鳥は石を落としたあと突っ込んでくる。



上に登って一気に斬る。



謎の手。この位置で倒そう。

オブ ウェポン

©TAITO



タイトル画面。

特殊武器の使い方が勝負を決める!!

さあ、6月のタイトー・シューティングゲームがいよいよその姿を現わしたぞぉ。「マスターオブウェポン」というその名の通り、オプションであるウェポンアイテムの使い方が重要なポイントだ。

はっきり言って、じっくりとこのゲームの説明を読めば（この記事を読めば）難かしいゲームではなくなると思います。(まだまだ未熟なＴＪですが、参考にはなるはずです！)

では早速、ストーリーから紹介していきましょう。

ストーリー

西暦19××年。第3次世界大戦勃発――――。

大地は裂け、世界を覆った放射能は生物の染色体を歪め、地球は異形の行きかう地獄と化した。

人類は苛酷な生存競争を勝ち抜くため、自己思考型コンピューター"ゴッドシステム"と呼ばれる4体のコンピューターを創り、それに従うことで生き延びようとした。

西暦200×年、1人の少年が管理センターに送られようとしていた。コンピューターに管理されることに慣れた人々が、失ってしまった自由への希望をもったために……。

と、いったような感じですが、概して言うと、少年"ユキヲ"(このゲームの主人公)がゴッドシステムに反抗し、真の自由と平和を取り戻す迄を描いた、全く新しいサイバーシューティングゲームです。

プレイヤーは"ユキヲ"の分身となり、多彩なオプションウェポンを使いながらゴッドシステムと闘います。

操作方法

丸い2つのボタンとドアノブのようなレバーを、君は筐体に見い出すことができるだろう。レバーは8方向に移動するためで、ボタンはいずれも攻撃ボタンです。で、2つのボタンの性質は、というと

Aボタン――空中用バルカン砲（水色の球が4つ集まったような球）の発射。

Bボタン――地上用バルカン砲の発射。

となっていて、AB両ボタンを同時に押すと、後で説明するオプションウェポンを発射することができます。

各武器の性質

空中用バルカン砲は、アイテムを取る事により、2発から5発まで4段階にパワーアップします。パワーアップするには、アイテムのⒻを取れば1段階上がりますが、このⒻを1つでも取れば、フルーオート連射が可能になります。

自機のパワーアップとしては他にⓈマークがあり、これを取ることによって自機のスピードが上がります。尚、スピードアップしてから一定時間は、自機の後ろからバック

ステージ紹介

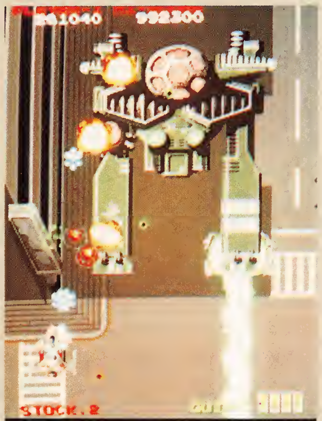
ステージ1



ステージ1！　それいけユキヲ君……。彼は生きる!!


ステージ1のボス。本当の正体を現した姿だ。

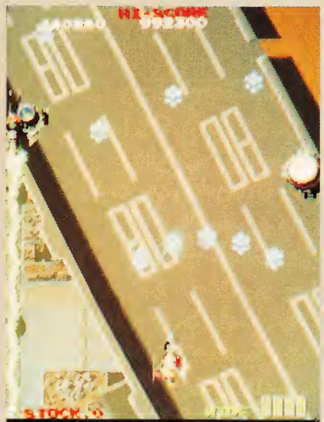
ステージ2

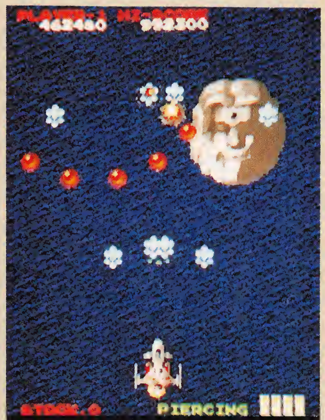

ステージ2、中ボスの豪天号（うそ）レーザーがライバールだ。

ステージ3


がけをあがっていくユキヲ。バーナぢゃなあい!!

ステージ4


最強状態のユキヲ君。左ではレーザーが……。実はバイクタイプの自機もあるのであった。


ステージ4のボス。赤い弾がライバル。

バリバリのシューティングゲームの登場!! マスター

ファイヤーの弾が、自動的に連射されるので、このマークは取って損する、ということはありません。

次にオプションウェポンの説明です。全部で5種類あります。

Ⓟ―ピアシングミサイル（標準装備）。

これは、対地用のミサイルです。ロックオンでき、敵に命中すると貫通弾が飛び出します。プレイヤーが最初から持っている武器です。

Ⓦ―ワイドボム

これを発射すると、爆発の中心より7個のファイアーボールが広がります。また、ゲージ（画面右下に表示される）の量が多い程強力な弾が出ます。

Ⓖ―ガイドボム



対地レーザー。使える所では使えます。



ワイドボム。でもⒼちゃんの方がもっと強い！

Ⓦと同じく爆発の中心から弾がでますが、これが誘導弾になっていて確実に敵にヒットします。ゲージの量（1～4レベル）によって1～7個の誘導弾が出ます。

Ⓛ―対地レーザー

これを使うと、自機のすぐ前に緑色のレーザーが発射され、地上の照準迄の範囲の敵にダメージを与え続けることができます。

Ⓗ―ハイドロジェンボム

これは、1回だけ使用でき、画面上のすべての敵にダメージを与えられます。

これらのアイテムは、一定の敵や地上に建っているビル等を破壊すると出現します。

はっきり言って、オプションウェポンの中で一番使えるのは、Ⓖのガイドボムです。要するにⒻとⓈはバリバリ取って、それ以外のアイテムが出てその中に、Ⓖがあったらそれを最優先にとっていけばいいと思います。

おっと、忘れるところでした。オプションウェポンは、画面右下のオプションゲージがなくなる迄何回でも使えて、ゲージは時間で回復します。

音楽もいいぞ

特にボス面はエジプトっぽい曲だ。ちょっと小さい音なので、ぜひヘッドホンで燃えてほしいな。

じっくりプレイしてくれ!! (T・J)

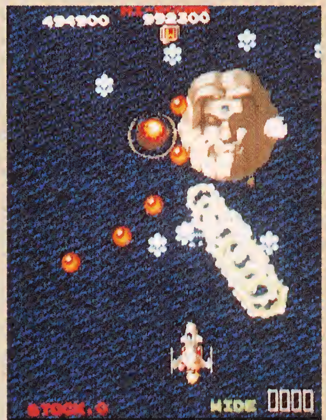
ステージ5



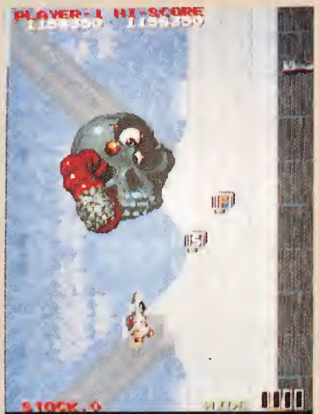
早く倒せば危害は加えないぞ。ここはⒼちゃんで………。



クライ………。弱点は左にある２つのエンジンだ。



やば、怒ってしまってようだ。リングレーザーがライバル。



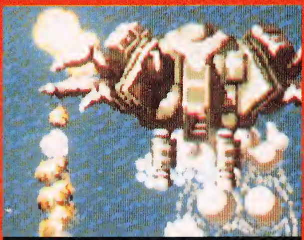
「ジオング的ボス」ステージ５のボス。



ミミミズ。動きもメメズ。



回りの目玉は早く倒さにゃあ、恐いよぉ～!!



でかくなる中ザコ。レ○×○ズにもあったような………。



バイオビーングの乱入か？



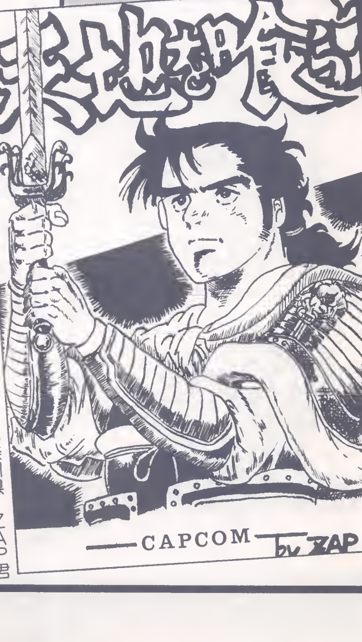
ファッキューメーーン!!



レジェンド オブ ヒーロートンマ
LEGEND OF HERO
TONMA
TM
今すぐ
ゲーセンへ行こう!
たまらなく愉快、
それでいてパワフル!
今、ファンタジック
センセイション!
みなぎる正義。あふれる勇気!
トンマ、君を待っていた!
いつものように丘の上で
空想にふけるトンマ宝帝。
やや!!どこから来たのやら
突然不思議なオンボロ
紙切れが舞い落ちた。
さ〜て大変!
助けに行かねば!
トンマ宝帝、
勇気りんりんわいて
きた。それ行け、やれ行け
"めざすは前人未島なり"
はるか東方
前人未島という島に
魔物達が住み着きて
島民達は追い出され
一人囚われし王女様
夜ごとシクシク
泣くという……

CONTENTS

特集!! 開発デザイン イラスト バトルロイヤル!!



神奈川県 ZAP君

アイテムの買いすぎに注意！持てなくなるぞぉ!!

ワルキューレの伝説

攻略：VAX　図・海軟風&ずるずる

大阪府　単気筒君

とりあえず、攻略に入る前に知っておくと得することを挙げておきます。

☆魔法の選択中は無敵である。

☆アイテムは6つしか持てない。さらにストックが満タンの状態では、回復剤等の即効アイテムも買えない。

☆宝箱や敵はスクロールで消すことができる。

以上、この3つは知っていても損はないでしょう。

それでは攻略に移ります。

1面

最初に出てくる原始人はブーメランを投げて攻撃してきます。このブーメランは剣によって叩き落とす事ができます。

しばらく進むと沼があるので、蓮の葉にうまく飛び移って下さい。この時フライドリルが3つ飛んでくるので注意して下さい。

少し進むと幼児虐待命の赤鬼がいます。こいつは本物の正体をやっつけることで倒せます。本物は、最初に赤い弾を出してくる奴が本物です。子供を助けると、子供の家にいる母親から武器をもらえるので超ラッキー。

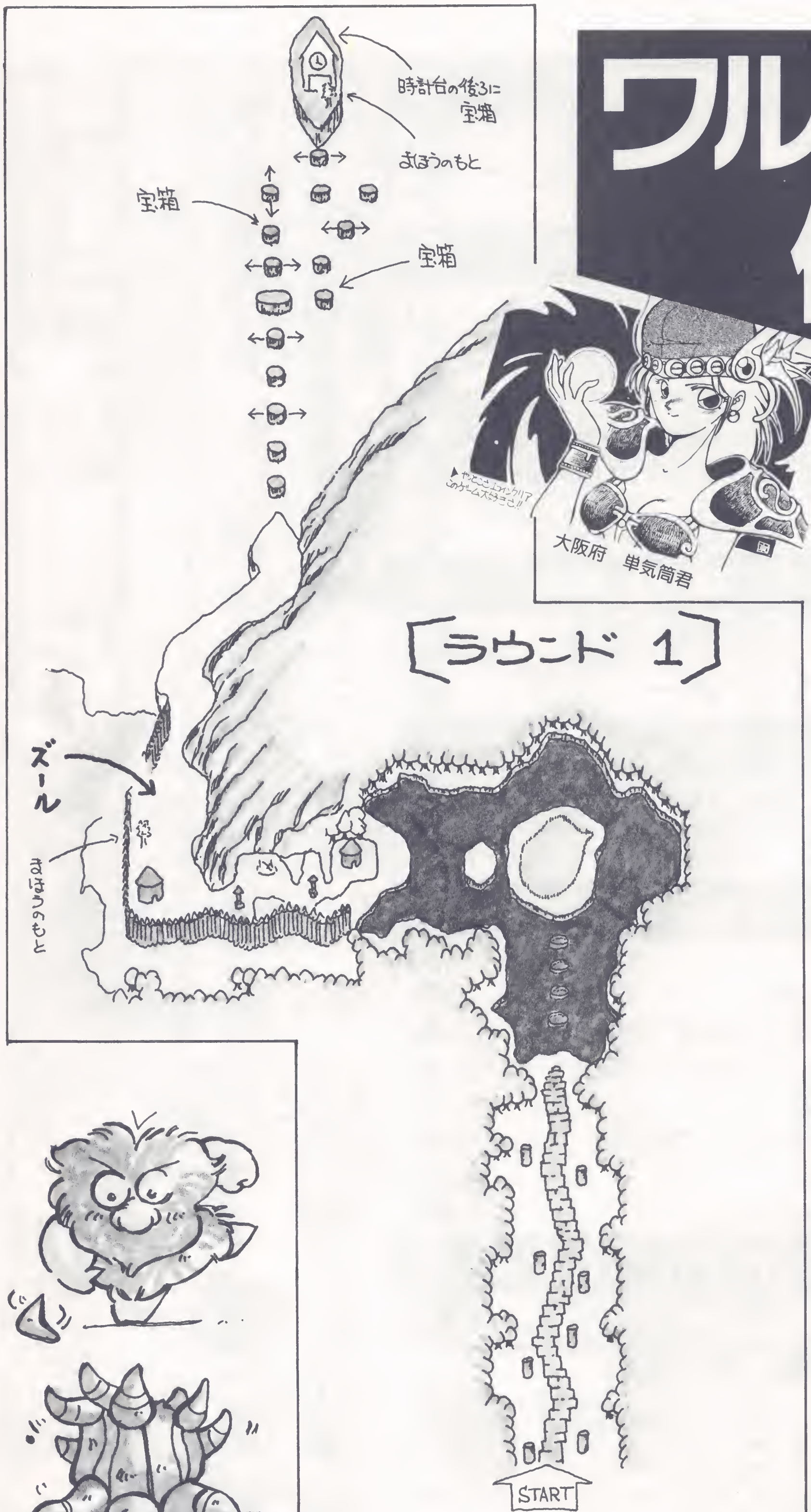
少し左に進むと、一見野球解説の別所さんのおばの家にたどりつくことができます。ここで分身の魔法を手に入れることができます。

今度は上に進むとズールのショップがあります。ここでは100ゴールドの誘導弾を買うことをお勧めします。

更に上へ進むと、メルヘンメイズの様な移動床の所があるので、タイミング良くジャンプして下さい。途中にゴールドと3WAYの宝箱があるので回収して下さい。

ボスの扉まできたら、原始人やフライドリルが出現するので注意。そして扉の裏にある3WAYを回収してボスまでいって下さい。

ボスは、誘導弾を持っているなら一番下で連射。他の武器なら分身の魔法で戦うこと。時々ボスが雷を出してくるので要注意。ボスは倒すと金になるので回収。ちなみに、1面では1000ゴールドしか貯めることができません。





2面

スタート直後にショップがあるので3WAYを買って下さい。右と左の分かれ道は左に行くと良い。

少し進むと血の池から鬼が4匹でてくるので、分身の魔法を使うなりしてうまく倒して下さい。途中、誘導弾の宝箱があるので回収のこと。あと血の池がもう1つでてきますが、問題はないでしょう。

少し進むと前から丸太が転がってきます。一応、通路の左端が安全になっています。



ここが安全地帯。

更に進むと右に進むようになります。この時フライドリルが出現するので注意して下さい。

そして3つ目の岩に飛び移った時にドラゴンが出現するので、安全地帯でやりすごして下さい（写真参照）。

広い所に出ると槍を投げてくるザコが出現するので、うまくかたずけて下さい。そして上にうで立て伏せをしているのか○○やってるのかはわからないけど、ねそべっている人がいます。彼は無視して上に行くと、おばばからサイクロンの魔法をもらえます。

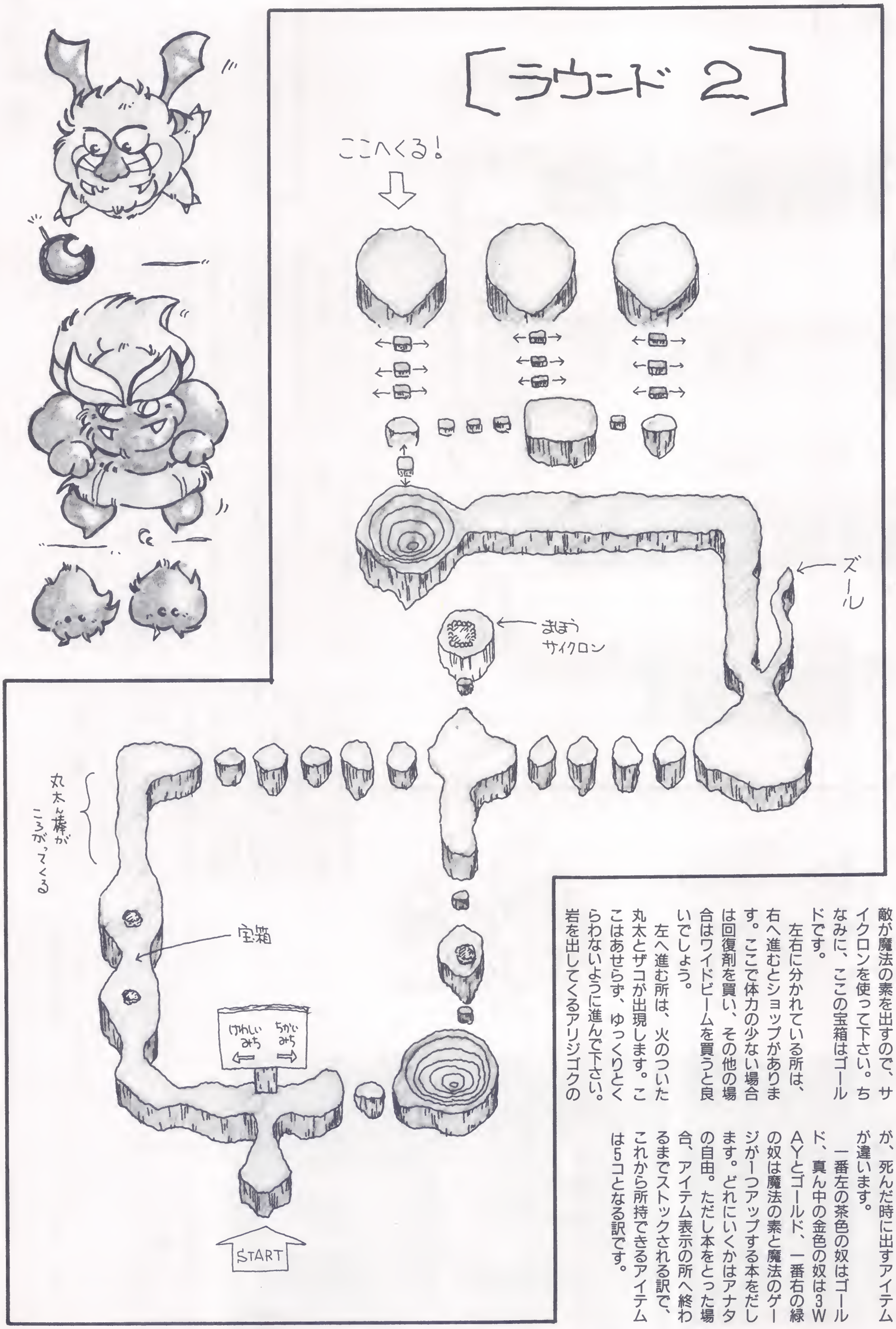
戻って右へ行くとドラゴンが出現するので、前記のやり方で倒して下さい。広い所は敵が魔法の素を出すので、サイクロンを使って下さい。ちなみに、ここの宝箱はゴールドです。

左右に分かれている所は、右へ進むとショップがあります。ここで体力の少ない場合は回復剤を買い、その他の場合はワイドビームを買うと良いでしょう。

左へ進む所は、火のついた丸太とザコが出現します。ここはあせらず、ゆっくりとくらわないように進んで下さい。岩を出してくるアリジゴクのような奴は、上側から弾を当てるようにして戦って下さい。こいつは、画面のギリギリ一番上が安全地帯になっています。

上へ進むと移動床がたくさんあります。この床にのってボスにいく訳ですが、実はこの面のボスは3匹います。どれを倒してもクリアできますが、死んだ時に出すアイテムが違います。

一番左の茶色の奴はゴールド、真ん中の金色の奴は3WAYとゴールド、一番右の緑の奴は魔法の素と魔法のゲージが1つアップする本をだします。どれにいくかはアナタの自由。ただし本をとった場合、アイテム表示の所へ終わるまでストックされる訳で、これから所持できるアイテムは5コとなる訳です。



3面

始まったらすぐにショップがあるので、4WAYを買うと良いでしょう。

2つの別れ道は、まず上に進み、壁を壊して出現する隠し部屋（図参照）で永遠の剣を手に入れましょう。

このアイテムの効力は、1面の途中で手に入る光の剣と全く同じものです。但し、使える数は制限されていないので超おいしいです。

小〇のおばちゃま（このアイテムをくれた人）に別れを告げ、今きた道を戻って下さい。そして先程の別れ道を右へ進んで下さい。上から岩が落ちてきますが、問題ないでしょう。壁が少し出っぱった所を壊すと、また隠し部屋が出現します。（図参照）ここでビックの魔法を手に入れることができます。

右へ進むと壁から顔が火を吐いてきます。この火は4回吹くと少し休むので、タイミングをつかんでかわして下さい。上から岩が落ちてくる所は問題ないでしょう。上へ進む途中、細い通路の所でザコが出現するので注意して下さい。

上へ扉がある所まできたら、すぐには入らず、少し左へ行くと誘導弾の入った宝箱があるので、それを回収すると良いでしょう。

扉へ入るとコアクマンがホノオリアンに囲まれているので炎を全て倒して下さい。するとコアクマンは走り去ってしまいますが、この際に追っかけてくとゴールドが手に入ります。

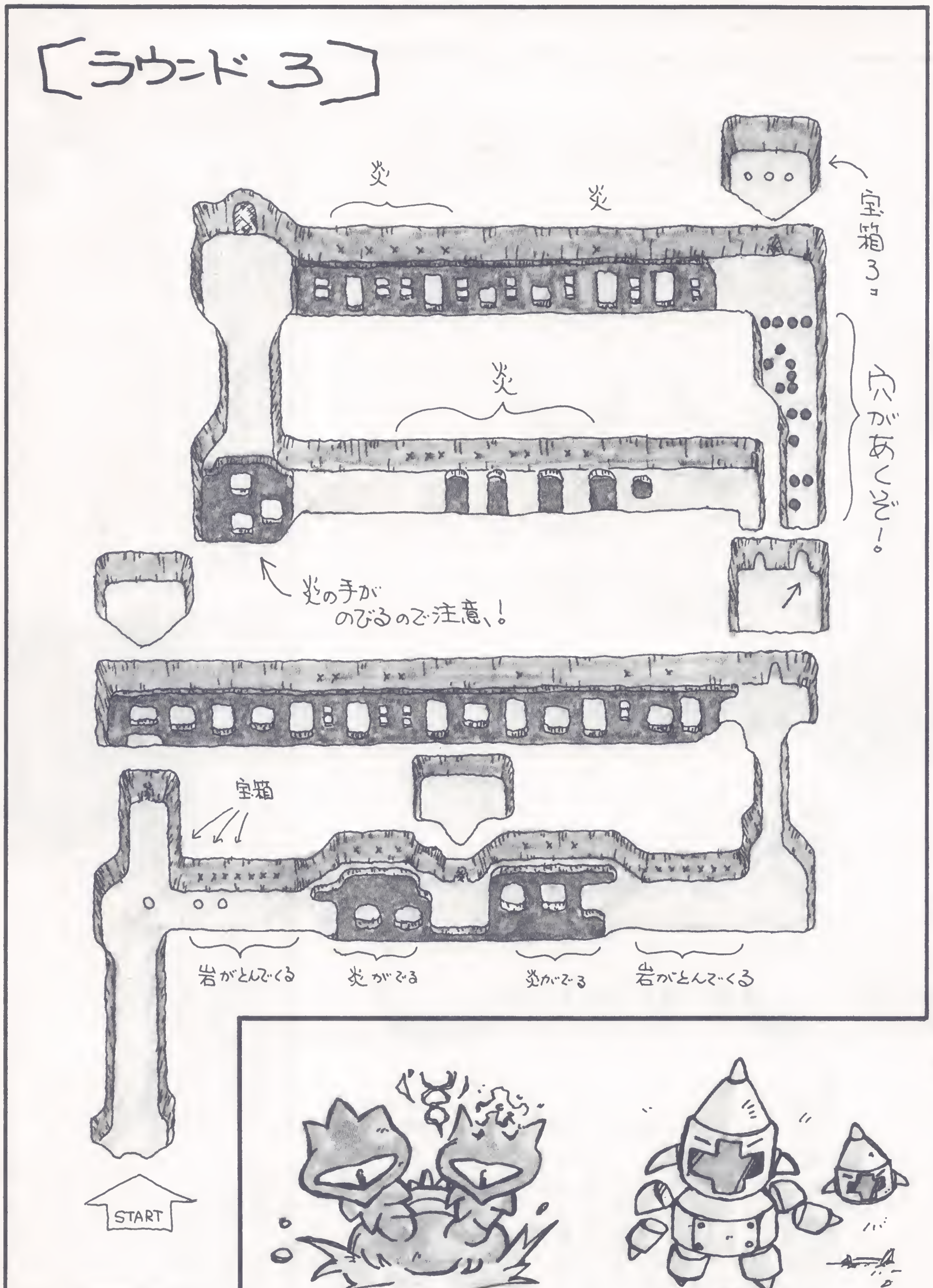
右と左の別れ道は右へ行くことをお勧めします。くずれる床の場所はマップを参考して下さい。つきあたりの壁を壊すと隠し部屋が現れます。この部屋には宝箱が3つおいてありますが、一番右の箱は敵が出てくるので注意して下さい。左と真ん中の箱はゴールドとハートです（ここの隠し部屋も図参照）。

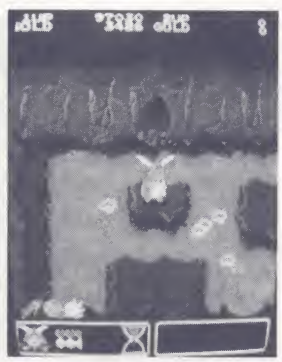
左へ進むと、壁から顔が出現するので注意して下さい。

ボスの扉の手前までくるとザコが大量に発生するので、サイクロンの魔法を使うと良いでしょう。

ここのショップでは、体力が少しでも減っていたら回復剤を買って下さい。（この面はクリアしてもライフが全く回復しない。）

ボスのザリガニの様な奴は左の島へ移って、先に左手を壊し、それから本体を狙って下さい。ボスを倒すと、左右にゴールドの宝箱が出現します。

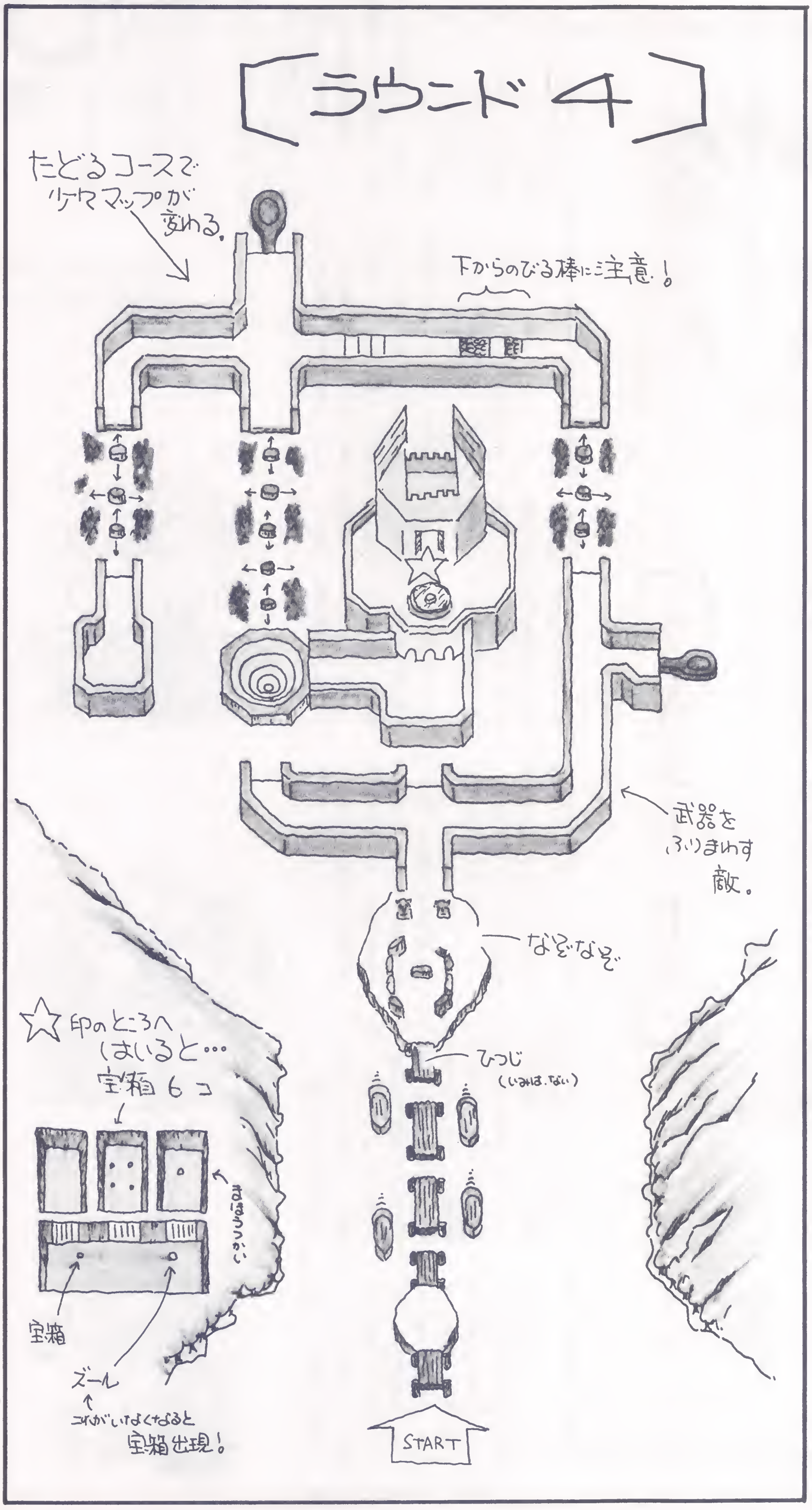



第1の隠し部屋。


第2の隠し部屋。


第3の隠し部屋。


ここからボスを狙う。



4面

この面はかなり広いので、まずマップを覚えて下さい。

スタート直後、前と両側の船からザコが槍を投げてくるので、ここはサイクロンの魔法を多用して下さい。

上へ進むと広い所へなぞなぞ〇体がいます。こいつのだす問題は3種類あり、いずれも面クリのデモをキチンと見ておかないと分からなくなるので、よく覚えておいて下さい。

ちなみに、クイズに正解するとMP満タンに、はずれるとハートを1つ取られてしまいます。

少し進んで城内に入ると、レーザーを撃ってくる敵が出現します。こいつにはサイクロンの魔法が有効です。時々、自分の弾が当たらなくなるということがありますが、そういう時はジャンプして狙うと壊せます。

最初の別れ道は右へ進んで下さい。次の別れ道は、右へ行くとスプーンに乗って反対側のショップのある所へ行けます(マップ参照)。着地点に敵が3匹出現するので注意して下さい。

先程の別れ道をまっすぐ行くと、アタリの某ゲームの様な所へ行けます。この棒状の物が出てくるタイミングは、毎回ほぼ同じです。が、たまに全然違う時があります。(スルロールのさせ方だと思う。)自分なりに研究してみて下さい。(超無責任！)

次の十字路は上へ行き、スプーンでアリジゴクの所へ行って下さい(マップ参照)。こいつは、2面とは逆に下側で戦うこと。

こいつを倒すと右へスクロールします。扉が3つある所は、最初は真ん中に入って下さい。入るとすぐにショップがあります。ここでは、ハートを買うことをお勧めします。

左へ進むと宝箱があります。中身は鍵。この時、周りに爆弾を撃ってくる敵が5匹出現するので注意して下さい。

鍵を取ったら、まず最初に真ん中の扉を開ける。中には宝箱が6個ありますが、この内、右下と左下と左上の宝箱は敵が入っているので注意して下さい。

中下の宝箱は回復剤、中上は魔法の素、右上は貫通弾が入っています。宝を回収したら、左へ戻って下さい。この時、爆弾男が復活しているので注意。

上の扉に入ると、手紙をもらえます。そして一番右の扉へ進んで下さい。右の扉の前で、再び爆弾男が出現します。ここの宝箱にはワイドビームが入っています。

さらに上へ進むと、たつまきの魔法が手に入ります。ここで、先程の3つ入り口がある所へ戻されます。ここは右の入り口も左の入り口も変わらないので問題ないでしょう。

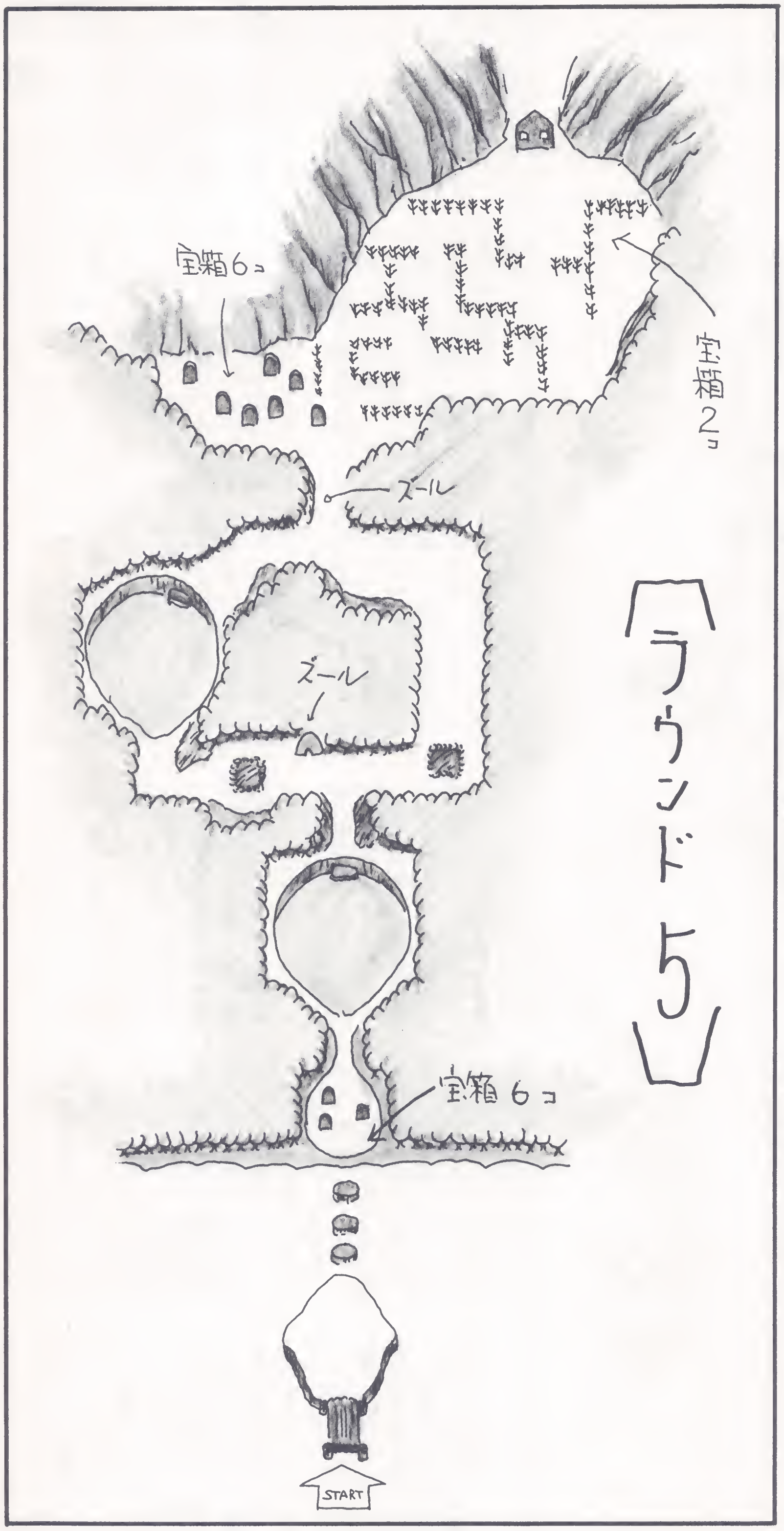
スベリ台でジャンプしたら、レバーを右へ入れて着地点を右へずらすようにして下さい。そうしないと、着地した時に敵の体当りにあい、池に落ちます。ここの宝箱はゴールドです。

上の扉へ入るとボス。ボスのエレキマンは、地面を叩くと一定の色をだし、電気が走るという攻撃をしてきます。

倒し方としては、一番下のじゅうたんの所で(ここは電気がこない)ビックの魔法を使って、ジャンプしまくるというやり方が良い。安全地帯もありますが、入るのが困難なのであまりお勧めできません。倒すと上下に宝箱が出現します。上は金、下は魔法の素が入っています。

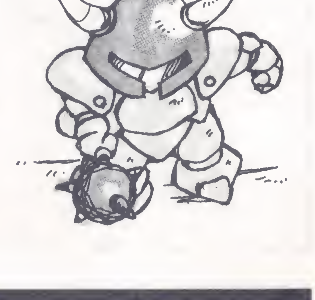
5面

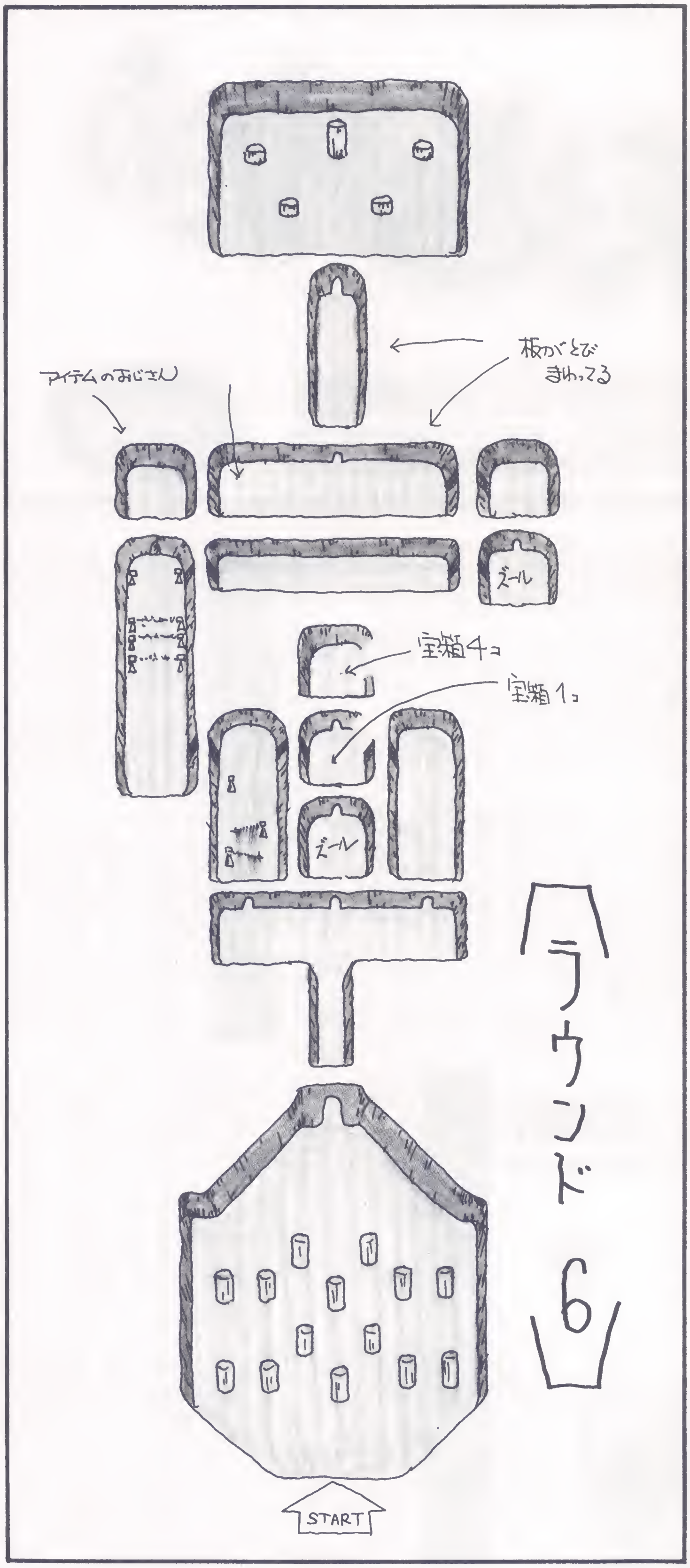
開始直後、フライドリルと雨雲が出現します。
　雲は時々、雷を出しながら自分についてきますが、一定時間出すとおとなしくなります。
　海に浮いている岩を飛び移って、向こう岸に渡ると牛のタロスが大量にいます。こいつに突っ込まれると、ハートが1つ減るので注意。
　宝箱が6つある所は、右下と左上に敵が入っています。右上と右中はゴールド、左中は4WAY、左下は爆弾が入っています。ミミズがたくさんでてくる所は、一定時間しないと上にスクロールしません。追い込まれたら、サイクロンの魔法でかわして下さい。
　上へ進むと、左右の別れ道になっています。左上にショップがありますが、この時、槍を撃ってくるザコが出現するので注意のこと。ショップでは、回復剤を売っているので体力が少ない場合は買って下さい。
　ショップを出て右へ進むとタロスがたくさんいる所へ、左へ進むとミミズピーッ地帯へ行けます。どちらに進んでも、そんなに変わりありません。
　左ルートでいった場合、先程のミミズと全く同じです。合流地点付近に宝箱が2つありますが、右はゴールド、左は敵が入っています。
　先程の別れ道を右へ進むとタロスがたくさん出現するので注意して下さい。またタロスは殺しても復活する場合があるので注意して下さい。(くるくる回っている奴)
　合流地点の上にショップがあります。ここでは3WAYを買うと良いでしょう。
　上へ進むと、迷路状になっています。ここはマップを参考にして下さい。ちなみに、この地帯は時間がたつにつれて暗くなります。途中、地面にひそんでいるザコが槍を撃ってきます。サイクロンの魔法を多用して下さい。
　奥の家までいくと、4面で手紙を手に入れていれば、カメレオンの魔法を手に入れることができます。この後、ボスと対戦になります。ボスはテOリスの様な奴ですが、横から電気の様なものを出す奴がくせもの。出す周期を計りながら狙って下さい。この面をクリアするとハートが1つ回復します。











6面

スタート直後、ホノオリアンとフライドリルの爆弾を落としてくる奴が現れるので、サイクロンの魔法を使って下さい。上の細い通路の所で、爆弾を撃つザコが現れますから、慎重に進むこと。

次の別れ道は左へ進んで下さい。ちなみに、正面の扉の奥にショップがあります。

左へ行くと、SODのような所へ行きます。途中、ホノオリアンが突っ込んでくる。

上へ進むと左右に扉があるので、まず右へ進んで下さい。すると高速でトゲが飛んできます。通路の下側の安全地帯で撃って壊して下さい。ここの宝箱は、貫通弾です。

さらに、この部屋の上の壁を撃つと通路が現れます。上の部屋は宝箱が4つ置いてありますが、右下と左下は敵が入っています。右上はMPの増える本、左上はハートが入っています。

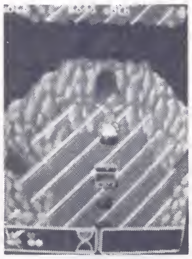
宝を取ったら、今きた道を戻って下さい。左へ進んでいくと、5面のボスで出現した電気を出す砲台が現れるので、タイミングを見て通過して下さい。途中、レーザー野郎が出現する。こいつはサイクロンの魔法を使って撃退して下さい。


ここが安全地帯。

次に、右へ進む扉がありますが、そこの上の壁が壊せます。ここで浮浪者風の人から3WAYをもらうことができます。

右へ進むと、丸太とホノオリアンが混合攻撃をしてきます。飛び跳ねてくる丸太は確実に壊して下さい。右へ行くとショップがあります。ワイトショットを買いましょう。

ショップを抜けて上へ行くと、細い通路の所で爆弾を撃ってくるザコが4匹出現する。


ここが隠し部屋。

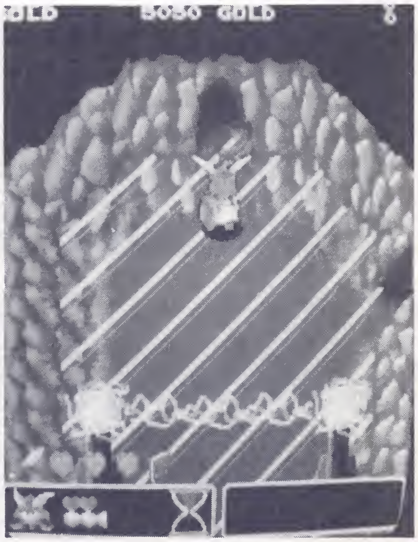
こいつにはサイクロンの魔法を使って下さい。

左へ進むと左側から氷が突っ込んできます。こいつは自分を狙って現れるので、注意して下さい。ちなみに、画面外へ消えても時々跳ね返ってきます。

更にホノオリアンも出現します。危ないと思ったら、魔法選択で無敵になってかわすというパターンが良い。上へ進む細い通路でも氷が出現。

ここを越えるとボス。ボスは空中を飛んでいる青いドラゴンです。こいつにはサイクロンの魔法が有効。こいつのだす柱は、サイクロンの魔法で壊せます。更に壊すと魔法の素が出現するので、MPがなくなるということはないでしょう。もしMPが全くないときは、ジャンプして狙うか、台座の上から狙うという風にして下さい。

という訳で、今回の攻略はここまで。


ここも隠し部屋。



敵の攻撃パターンを覚えよう。

天地を喰らう

ぬぬぬぬ〜が合言葉！
君もこれで英雄の仲間入りだ！

石井ぜんじ

基本的な攻略法（真空剣と流星剣の使い分け）

場所によって独特の攻略パターンが決まっている所を除くと、真空剣と流星剣をどのように使い分けるかが、かなり重要な要素になります。

基本的には、矢が飛んできた時や敵に囲まれた時は流星剣（ボタンを連打する）。それ以外は真空剣を使うのが良いでしょう。特に一般の人のやっているのを見ていて思うのですが、矢の攻撃をくらうことが多いようです。

矢の攻撃をかわすには、飛んでくる矢を剣ではたき落とすのが確実な方法です。しかし、この時、他のザコ敵にかまっていて、矢をくらってしまうことが意外に多い。特に、真空剣を使おうと気合をためていると、ついついはたき落とすのをためらってしまいがちです。これではいけません。矢をくらって受けるダメージはかなりなものなので、矢は一発もくらわないように、確実にはたき落として下さい。

他に、重要なポイントはこのゲームでは自分の止まることのできる奥行きが、三段階しかないことです。画面の高さで言えば上、中、下段のいずれかにしか止まれません。そこで、特殊なザコ敵が出てこない場所では、下段にとどまって、前後の敵だけを真空剣でなぎ倒していけばかなり楽に進めます。やぐらを組んで矢を撃ってくる敵など、ほとんど画面に3つ並んで出てくるのに気がつくでしょう。こんな時は、あまり上下に動いて攻撃に自分から当たりにいかない様に、自分のラインにいる敵だけを冷静に倒すことが必要なのです。

真空剣と流星剣について

真空剣（ぬぬぬぬ〜）とは、攻撃ボタンを押し続けて離すことによって出す、一撃必殺の強力な攻撃です。

特徴は、通常より距離の長い攻撃ができるということと、敵を貫通して、一度に何人もの敵にダメージを与えられることです。

欠点は、矢に弱いことです。気合いをためている途中には、矢ははたき落とせないからです。また、はずせばためていた時間がムダになり、効率が悪くなってしまいます。上下に動かなければならない局面では、はずし易いので、注意が必要です。

流星剣（うりゃりゃりゃー）は、攻撃ボタンを素速く連打することによって出る、多少威力のある攻撃のことです。

威力は真空剣ほどではないのですが、連打している際中（流星剣の出る前）にも敵を攻撃しているわけですから、結果的に多くのダメージを敵に与えられるわけです。真空剣がはずせばムラが多いだけに、確実性の高い攻撃です。しかし、ムラはない攻撃といっても、一度に多くの敵をまとめて倒すことはあまりできないので、この点では真空剣にははるかに劣ります。

キャラクターの特徴について

ゲームのスタート時に主人公を選びますが、各キャラクターごとに能力が違います。それぞれに特徴があるので、しっかり把握してキャラクターを選びましょう。

初心者におすすめなのは、趙雲と劉備です。趙雲はカプコンのおすすめのキャラクターで、流星剣、真空剣ともに平均して強く、劉備は体力だけは一番あります。どちらかを選ぶのが初心者には無難だと思います。

では、プレイヤーごとに能力の違いを紹介していきましょう。

張飛…一番武力が高く、武力の上昇も早くなっています。反面、バイタリティは少なく、策略は使わない方が良いでしょう。とにかく、体力が少ないのが最大の問題だと思います。

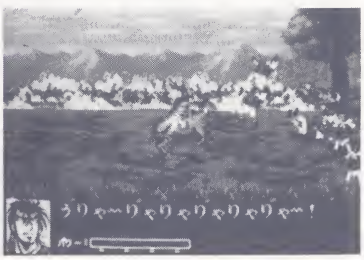
劉備…武力の上昇が遅い反面、バイタリティの上昇が速く、体力の点では一番恵まれているキャラクターです。流星剣も強く、出易いのですが、真空剣が他のキャラクターに比べて弱いという欠点があります。しかし、気合のたまる速さが速いので、充分カバーできるはずだと思います。

関羽…趙雲と同じように、流星剣・真空剣共に平均した威力を持っています。しかし、趙雲との決定的な差は、ための速度が遅いことです。これが関羽を非常に使いづらいキャラクターにしています。後半バイタリティは伸びるのですが、これも初心者にはあまり関係ないことを考えると、上級者向けのキャラクターと言えるでしょう。

趙雲…スタート時からある程度のバイタリティを持ち、武力の上昇も速いので初心者にとっては、使い易いキャラクターでしょう。流星剣、真空剣共に威力があり、ための速度も速くなっています。



各キャラクターの特徴を覚えよう。



スタート直後。矢には気をつけよう。

ROUND 1

シナリオ1　打倒黄巾賊編

一応、趙雲を選んだものとして話を進めていきます。初心者はこのキャラクターを使うのが無難です。

さて、さっそく説明していきましょう。まずは、雑兵が出てきますが、気合をためて真空剣でなぎ倒していきましょう。ボタンを連打してもかまいません。

初めに注意する点は、矢をくらわないようにすることです。矢は必ずはたき落とすようにしましょう。やぐらを組んで3人が同時に矢を撃ってくるシーンがありますが、ここでは先に1人を倒して下さい。一番手前（下）の敵を倒すのがわかり易いでしょう。そうすれば、一番下のラインには矢は飛んでこないわけです。一番下を左右に動いて雑兵をなぎ倒しましょう。



スクロールが止まるようなシーンでは、このようにして粘り、出てくる雑兵がいなくなるまで倒します。その後、上の2人の矢を撃つ敵を倒せばスクロールが始まります。

一面では、一番上の矢を撃つ敵が、体力の増える赤心丹を持っています。ボスに行くまでに計2つ赤心丹が出るので、これは取り逃さないようにしましょう。体力回復を出

ここに41円
切手をはっ
てください

101-□□

東京都千代田区内神田1－15－15
柴田ビル

株式会社 新声社

ゲーメスト編集部 行

キリトリ線

(ふりがな)
お名前

年齢 (　　) 才
性別 (男・女)

ご住所 〒□□□-□□ 電話 (　　　　)

①小学 (　　) 年 ②中学 (　　) 年
③高校 (　　) 年 ④大学 (　　) 年
⑤社会人 ⑥その他 (　　　　)

希望する賞品の番号

ここに41円
切手をはっ
てください

101-□□

東京都千代田区内神田1－15－15
柴田ビル

株式会社 新声社

君こそ GAMEST 行

キリトリ線

(ふりがな)
お名前

年齢 (　　) 才
性別 (男・女)

ご住所 〒□□□-□□ 電話 (　　　　)

①小学 (　　) 年 ②中学 (　　) 年
③高校 (　　) 年 ④大学 (　　) 年
⑤社会人 ⑥その他 (　　　　)

●月末シメ切り●

君こそゲーメスト　ハイスコア申請用紙

ゲーム名				
スコア	PTS.	月　日	達成	
面　数		備　考（タイム・残機）		
難易度 機数設定				
ゲームセンター	名前			
	住所		電話	

スコアネーム	
感想・その他	

以上のスコアを記録したことを証します。

店長	印

キリトリ線

◆GAMEST　7月号プレゼント◆

◆94ページのゲーメスト7月号プレゼントの応募用紙です。アンケートに答えていただいた方の中から抽選でご希望の賞品をさしあげます。表側に希望する賞品の番号を忘れずにご記入して下さい。

Ⓐ：ゲーメストは，どこでお買いになりましたか？
①書店　②ゲームセンター　③その他

Ⓑ：１番おもしろかったコーナー名

Ⓒ：おもしろくなかったところは？

Ⓓ：今月号の攻略法で役に立ったゲームは？

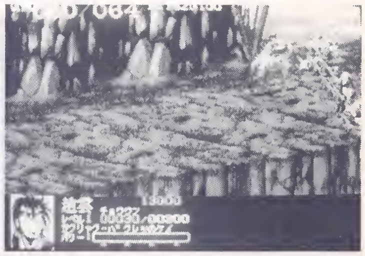
Ⓔ：あなたが今、１番燃えているゲーム名は？

Ⓕ：あなたのご意見ご自由に!!
今回は特に…ゲーメスト大賞の発表方法についてご意見を!! “読者の選ぶゲーメスト大賞”にふさわしい発表方法は？

Ⓖ：アイランド出張所へのお便りを!!

キリトリ線





やぐらを組んでいる敵が赤心円を持っている。

す敵を覚えておき、逃がさず取るのもこのゲームのテクニックです。

他に大事なのは、策略をあまり使わないことです。ここまでは全く使う必要はありません。前半では、ほぼ使わずに行けるので、策略を使ってむやみに体力を減らさないよう注意して下さい。

ボスは副将鄧茂と大将程遠志です。他のボスもそうですが、ボスと正面からやりあうと、剣でガンガンたたかれてしまいます。上下に動いてかわし、すれ違いざまに真空剣を当てて下さい。タテ座標をできるだけ、合わせないようにするのがコツです。ここはボスが2人いるので、特に真空剣が有効だと思います。



1面ボス鄧茂と程遠志。2人倒すとクリアだ。

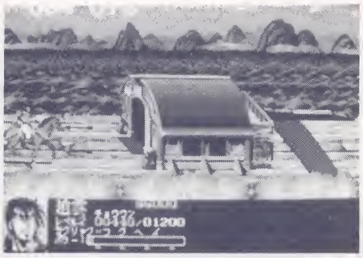
ここで体力が少なくなっても策略を使ってさらに体力を減らし、墓穴を掘らないように。粘ればなんとかなります。

ボスを倒すと画面上に置かれているアイテムの箱などは壊れ、アイテムが出現します。銅仙丹もこの時に取るくらいの、余裕を持てるようにして下さい。

ROUND 2

初めに馬に乗った敵が出てきます。これを倒すと経験値の玉を出しますが、玉を取った所でレベルが上がるはずです。これからもアイテムは、できるだけ逃がさず取っていきましょう。

その後、すぐザコが川の中から出てきます。上→下→下の順に出てきますから、覚えておいて出てきたところを、真空剣で狙い撃ちしましょう。



画面の中央下部が火の安全地帯

舟のシーンは、一定の敵を倒すまでスクロールが止まります。

さて、2艘めの舟から、敵が火矢を撃ってきて、火が舟の上を走り抜けます。ここは火の中をかわそうと思っても不可能に近い。舟の館の様になっている所の横の部分が火の安全地帯になっています。ここに入って左右から来る敵を真空剣で倒していって下さい。



青玉を全部取るとここで武力が上がる。

次の舟も館の下の部分が安全地帯です。右下に行って左へ向けて真空剣を使いましょう。ここまでで、慣れれば体力を全く減らさないで来られるはずです。



ここも安全地帯。ただしザコには注意。

この後の舟では、特に矢に注意して下さい。また、ザコ



がスライディングしたり、とびかかったりするので、できるだけかわして下さい。

舟を降りて陸に上がると投石器があります。上段と中段にあるので、下段のみでザコを倒しておき、ザコが出尽すまで粘ります。その後、投石器を石に当たらないタイミングで壊せば良いでしょう。

投石器に銅仙丹が隠されていますが、これは体力が余っている時はすぐに取ると少し損をします。上限を越えて増えることはないからです。そこで、これを取らずにおくと、張雲と張梁が来ますから、この2人と戦って、2人がひき上げる時に取って下さい。この2人と戦う時は、1面のボスの時と同じように戦います。



敵将の体力を減らすと逃げて行く。

2人が引き上げて、館の中に入ると今度は大男が出てきます。やたらと数が多く、辛いですが、動きが遅いので画面の中ほどを回るように動くと良いと思います。矢は必ずはたき落とすように。大男と戦う前に体力をほぼ満タンにしておくことも必要です。また、画面の右上隅に自分を押しつけて真空剣を使っても速く倒すことができます。

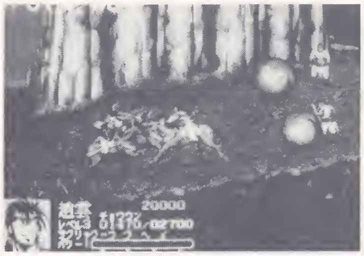


大男出現あとからどんどん出てくる。

ROUND 3

ここからはポイントだけを押さえて説明します。

まず、油つぼの攻撃ですが、これは場所を覚えておいてつぼを壊してしまうのが理想です。油が流れる前につぼを壊してしまうと、火が燃え広がらずにすみます。一番下段のつぼだけ壊していくのが確実な方法でしょう。

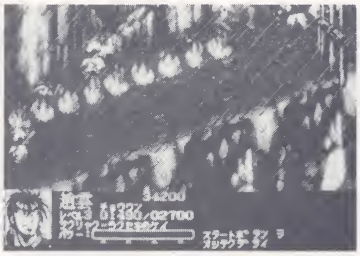


岩はヤリで壊すことができる。

また、がけのシーンでは雑兵が上から降ってきます。この時は下段にいても直撃をくらうのでちゃんとかわして下さい。

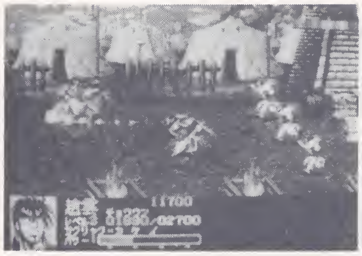


油つぼから油が流れ、油に火がつく。



このように燃え上がる。

他には岩をころがしてくる攻撃もあります。この時は岩を攻撃して壊せば良いでしょう。



大将の張角は火を噴いてくる。

ボスは張宝、張梁と大将の張角です。張角は初めに出てきて、火を吐いたり矢を降らしたりと、多彩で強力な攻撃をします。しかし、この攻撃は主人公との位置が離れた時だけです。そこで、近づいてすれ違いざまに攻撃を繰り返し、先に倒してしまいましょう。張角さえ先に倒してしまえば、後は1面のボスと同じです。とにかく張角を先に倒すのがポイントです。

ここには銀仙丹の入った袋がありますが、次の面のことを考えれば、ボスを倒してから取りたい所です。

シナリオ2 打倒董卓編

ROUND 4

ここまで来ると、敵が主人公を囲むように攻撃するので、左右の直線的な動きだけでは対処しきれません。ボタンを連打しつつ、円を描くように動き、敵の攻撃をかわすことも必要です。

さて、この面の問題は副将写真の胡軫です。吊り橋の上でガンガン鎖ガマの様なものを投げつけて来ます。これに当たると非常に大きなダメージになってしまいます。この攻撃を封じるには、接近戦しかありません。

そこで、胡軫が出てきたらすぐ右に行き、後に回りこむような形にします。そして左を向いてボタンを連打します。真空剣でも良いのですが、真空剣の一撃を、盾で防ぐこともあるので注意して下さい。辛いですが、何とか切り抜けて下さい。吊り橋がゆれて上下に動かし辛いので、攻撃をくらってしまうこともあります。

ここを抜けると、今度は馬が何頭も雑兵を隠して出てきます。ここはボタンを連打しながら、円か8の字を描くように動きましょう。左右の直線的な動きをすると、すぐダメージをくらいます。とにかく粘ろう。

ボスは華雄です。これも離れると火のようなものをとばしてくるので、近づいて撃ちこんで下さい。ボスに行くまでの体力がどのくらいもつかがポイントです。こいつさえ倒せば体力が回復するのでがんばろう!



初めから攻撃がきつい。かわしまくろう。



敵に囲まれたら円を描くように動くこと。



鉄球を投げつけてくるのがとても強い攻撃だ。

ビデオゲーム
コントロールボックスの決定版

新開発ICモジュールで
クッキリと鮮やかな色彩



大型マージャン用パネル 型番MST−7　¥9,800(350×200㎜)
ARV−7, RGB−7に差し込むだけでOK(接続コード付)

赤調整VR
色調整VR
緑調整VR
青調整VR



超小型(120×190×100㎜)

型番ARV−7　¥20,000
(テレビ接続用コード&G-7接続用コード付)

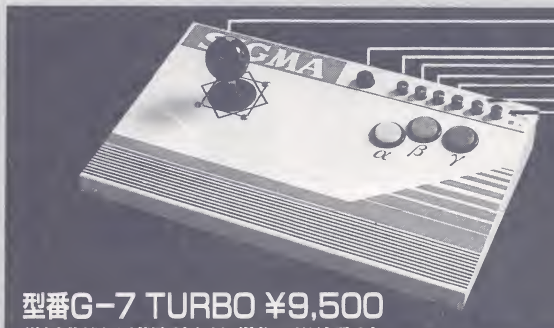
(注意)ARV-7だけでは使用できません。別にG-7TURBO、ゲーム基板、ゲーム基板とARV-7をつなぐハーネス(ARV-7のソケットの配線はSAM規格)が必要です。

RGB専用ビデオゲームシステム
※ご注文の時アナログ21ピン用と指定して下さい。
型番RGB−7　¥17,000

●シグマ用ハーネスを作ってくれる会社名●
ハッピー商会 0798(71)2910/宇宙堂 052(916)1407
㈱玉屋 03(323)5524/パワードサービス 092(572)4110
ゲームプラザ・ファンタジー 0284(62)6926

?

究極のPRO−STICK!! G−7 TURBO
メガドライブ・PCエンジン・マークIII・Fコン・パソコン・ビデオゲーム対応



35φのデカボール
連射スピードVR
α連射　ON/OFF
β連射　ON/OFF
連射固定ON/OFF
トリガーα、γの反転
PCエンジン── セレクト
F・コン──── セレクト
ビデオゲーム── コイン
PCエンジン── RUN
F・コン──── スタート
ビデオゲーム── スタート
サイズ(190×300㎜)

型番G−7 TURBO ¥9,500
(注)本体だけでは使用できません。別売コードが必要です。

別売コード



＊メガドライブ用コード(型番コードMD)·¥3,000
＊PCエンジン用コード(型番コードPC)·¥2,000
＊マスターシステム
　&マークIII用コード(型番コードMM)···¥2,000
＊パソコン用コード(型番コードPP)······¥1,500
＊F・コン用コード(型番コードFF)······¥1,600

G-7 TURBOの特徴

＊別売りのコードを差し変えるだけでPCエンジン・マークIII&マスターシステム・パソコン・Fコン・ビデオゲームと殆んどのコンピューターに使用できます。
＊全て業務用パーツを使用していますので操作性・耐久性ともバツグンです。
＊連射スピードを連続的に変える事ができます。又トリガーα、γの反転回路付。
＊連射のON　OFF&トリガーSWを押さなくても連射するロック回路付。
＊金属ケースならではの重量感と安定感があります。
＊パソコン対応機種名…X68000・MSX1、2・PC6601等アタリ仕様コネクタであれば使用できます(X1・PC88、98シリーズには対応していません)。

★ARV-7の特徴

・ARV-7をテレビのオーディオとビデオ端子に接続するだけですから簡単です。
・当社新開発回路によりビデオ出力とはおもえない鮮やかでクリアな色がでます。
・色調整はカラーVRだけで簡単にあいます(こだわる方にR、G、Bの調整が有ります)。
・テレビのスピーカーから音が出ますので音の大きさをテレビのVRで簡単に変えられます。
・ウォークマンのヘッドホーン(付属ではありませんユーザーで準備)が使える出力があります。
・RGBコード(別売¥3500)を使用すれば、RGBテレビにも接続できます。
・別売りのG-7TURBOと接続しますので連射は勿論、連射固定も出来ます。

お申込方法

＊商品のご注文は住所、氏名、電話番号、ご希望の商品名。型番をはっきり書いてハガキでお申込ください。
＊送料は全国一律600円。
＊お急ぎの方は電話でお申込ください。
＊代金は商品と引き換えにお支払いください。
＊お電話のない方は商品金額を現金書留でお送りください。
＊商品到着後1週間以内なら返品自由、なおその場合配送料はお客様負担。
＊アフターサービスは完全ですから安心してご使用できます(3ヶ月間保証書付)。

〒673-05
兵庫県三木市志染町広野5丁目293
シグマ電子
TEL.07948(4)0476

頭脳派パズルゲーム

四川省

TM

©TAMTEX

拝啓　君の頭脳は健在なりや？
なお少しの健全な脳ミソと
挑戦意欲が残されているならば…
その君に捧げる総集編!!
寮長は君を待っている!?

総集編

40枚面 手詰まる時は基本型

総集編、という事で一番初めの面から、改めて振り返ってみたいと思います。

40枚面、といってなめてはいけない。手詰まる事だってあるのだから。ちなみに1人目の1面目で手詰まった事が私には2回もあります。(単なるバカだという話も…)

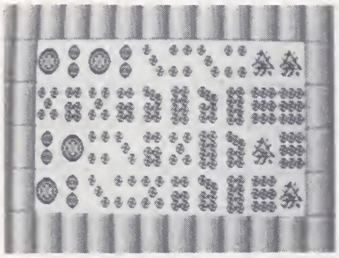
手詰まるとしたら、一番基本型の手詰まり型です。2組み4枚が対角線状に組まれた手詰まり型ですね。

40枚面も、5面に1面はこの手詰まり型が含まれているのです。

しかし、逆に言えば、基本型以外の手詰まりはあり得ないので、それさえ注意すれば、大丈夫でしょう。

まずは手詰まり型が含まれていないか捜す事。それさえつぶせば、もうどう取っても手詰まる事はないでしょう。

40枚目で最も陰険な面を載せておくので、参考にして下さい。



96枚面 手詰まり型が残り易い

144枚面に比べれば、まだまだ楽、と思ったら大違い。ある意味では96枚面の方が難しいし、私自身の実感としても96枚目の方が難しく感じます。

96枚面は1組しか使われていない牌が含まれているのがポイントです。

この1組だけの牌は取れればまず問題ないので、最優先で取るべきでしょう。

しかし、逆に残る場合は問題が残る可能性が高くなります。

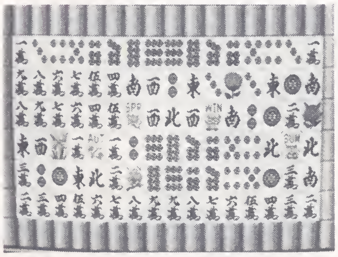
4組位の牌が卍状に組まれた手詰まり型が出現する可能性が出てくるのです。

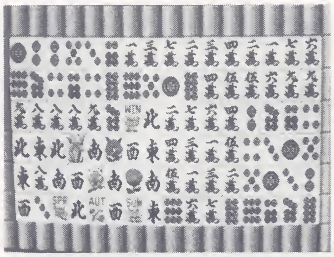
それに、こうした手詰まり型は初めから意図されているものだから、一手一手のみ見て解いていると、最終的にそうした手詰まり型が残り易いのです。

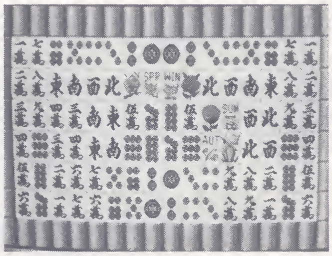
だから、目先の牌だけ見て解いていくのではなく、最終的に卍状の手詰まり型が残らないか、注意するのが理想です。

しかし、実際問題として、1人でプレイしている限りでは、この理想を貫くのは、かなり困難。やはり複数プレイがお勧めです。

1人がとりあえず取れる牌を捜し、1人が最終的に手詰まり型が残らないか考えるのです。とにかく、多人数ほど有利なのは明白でしょう。







この面からはリーチ棒が必要になってきますが、これも毒にも薬にもなります。

もう気付いている人も多いと思いますが、リーチ棒は上の段から取れる牌をサーチしていきます。

もちろん、単純に取れる牌をサーチするのだから、それが手詰まりにつながるか、なんてコンピュータは考えていません。

前号（76～77ページ）で、4手で手詰まりになった面を載せましたが、リーチ棒を使って、この状態にする事ができます。

まず、その面が始まったらすぐにリーチ棒を2本使います。そして1手も取らずにタイムオーバーを待ちます。さらに、その面の続きをコンティニューし、再びリーチ棒を2回使います。なんと、これで手詰まりになってしまうのです。

リーチ棒はウソを教える場合もある、という事を覚えていて下さい。

しかし、次の1手がわからず、いたずらに時間を浪費するのも愚かです。

考えてもわからなかったら適当なところで、リーチ棒を使うのがベター。それが手詰まりにつながってしまわないか、考える事ができればよりベター。

リーチ棒で1手裏返したらさらにそこから発展しないか考える事。つっかえていた1手がわかれば連鎖的に解けたりするものです。

もっとも、それができないと、すでに手詰まりにつかまっている可能性が…。

96枚面で特にユニークな面を載せておくのでゲームセンターでのプレイに役立てて下さい。

144枚面 広角度で牌を見ろ

4人目からはこの最多面が始まります。初めてこの面を見ると、あまりの牌の多さに目が痛くなり、気遅れしてしまう事でしょう。

しかし、タイムも増えているから、決してプレイヤーは不利とは言い切れません。

96枚面みたいに、手詰まりが残り易く作られた面はあまりないので、その点では楽かもしれません。

ポイントは、手が広がる様に牌を選んでいく事です。

1組を裏返したら、それにより3組以上は連続して裏返せるのが理想。それ以内では怪しい、と考えるべきでしょう。

又、牌の枚数が多いだけに取り方が複雑で気付きにくいのが多いのも事実です。

あらゆる角度から牌を見る事。ちゃんと手がつながる様に裏返していけば、手詰まる可能性は低いはずです。

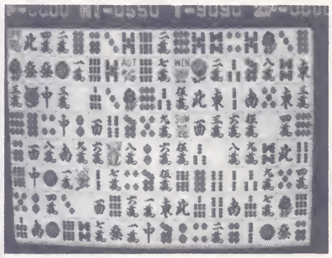
5人目以降は、面を選ぶ事ができます。事前に5人目以降で確実に解ける面を確保しておけば4人目をクリアすれば全面クリアはもう目前、という事になります。

5人目以降の面を載せておきますので、じっくり頭を悩まして下さい。

四川省は今回の総集編で最終回となります。まだ、寮長に出会っていない人も、本誌の過去の記事も含めて読めばきっと出会えるはずです。レッツ トライ 四川省!!

(GOD)

◆四川省解法の実際◆



I 01／タテに１列取れますね。基本。



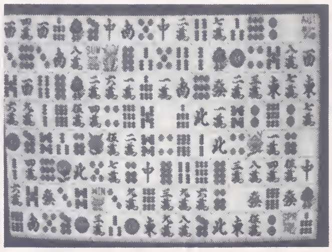
I 02／うーん難しい面。



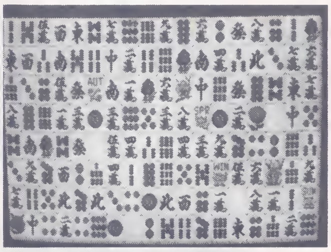
I 03／上段から裏返していく面ですね。



I 04／下段から。九ピンが…。



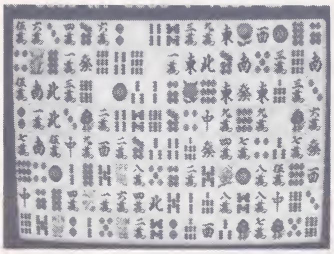
I 05／後半選択肢がせまい。



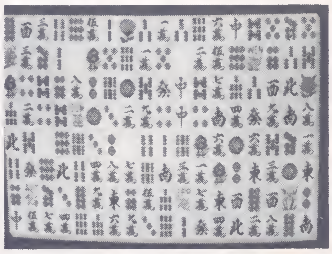
J18／手違いでJ面の前半の写真がありません。不統一ですみません。



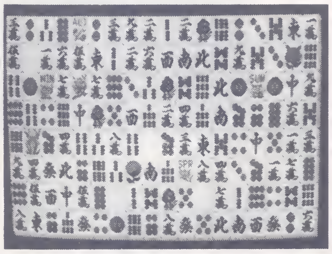
J19／スミません。忙しくてまだ解いていません。みなさんの手で……。



J20



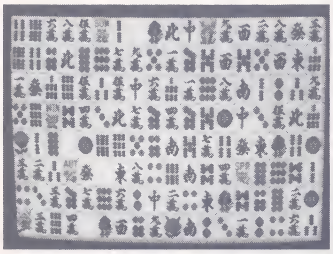
J21



J22／J面は全23面です。



K01／左、下段から。少しの選択ミスが命取りに。



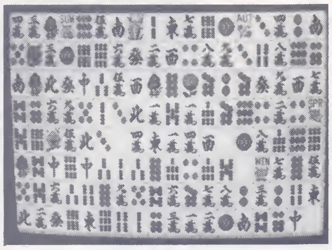
K02／下段から。六ソーはすぐに取って良し。



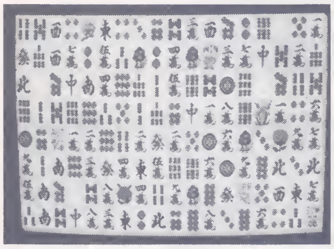
K03／八萬は左半分の２つを。



K04／初めの８手で九萬全部を取る。



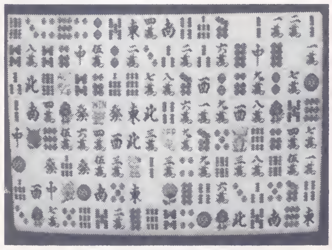
K05／左側から。五ピン五ソー二萬六ソー……。



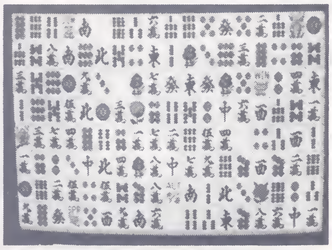
L01／下段から裏返していく面。



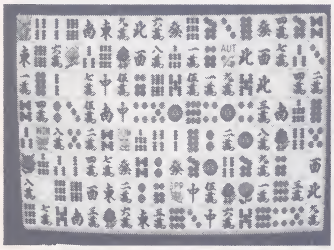
L02／これも下段から。易しい。



L03／中盤は横に組む牌多し。



L04／この面も中盤以降、横に組む牌が多く、見つけにくい。



L05／上下から裏返していく面。易しい?

FIRE

ファイヤー

やり込むほどにおもしろさが増す。東亜プラン御家芸ループシューティングゲームだ!! これをやらずして、シューティングは語るなかれ!!

2人同時プレイのススメ

知らなければできない、知っていれば簡単。まず敵の配置を覚えなければならない、典型的なゲームです。

このテのゲームは賛否両論よく聞かれますが、やり込んで覚えていけば、確実に上達するのだから、やはり良心的なゲームだと、私は思うのだけれど……。

また、敵の配置を覚え、それに対しいかに対処すればより能率的で安全か、を考えるのも戦略的なおもしろさです。

今回は1周目4面までの攻略を取り上げるのですが、敵の配置を重点的に進めるので(特に後半)自分なりに、どうすれば良いか考えてみて下さい。

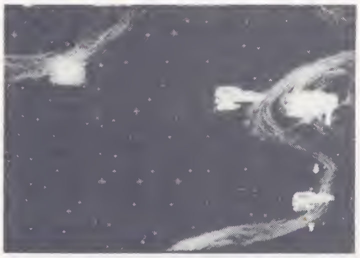
先号の段階では2バージョン発売予定でしたが、結局国内では2人同時プレイバージョンの発売のみになったので、あくまでも2人同時プレイバージョンで話を進めます。

ちなみに1Pプレイでも、2P同時プレイでも敵の数はまったく変わらないので、2人で力を合わせた方が絶対有利。協力しあう事の尊さを教えてくれるゲームだ!

1面

スタート直後、土星みたいなザコ(クレイ)が飛んできます。赤(前方向)で対応して下さい。

やがて筒状の地形が見えてきます。左側を撃てばアイテムが出現します。右側の砲台は緑(上下方向)で応戦して下さい。



赤と緑を使用。

赤から選択ボタンを2回押すと緑になり、再び2回おすと赤に戻ります。よーく覚えていてほしい。

また、赤はツインレーザー以上になれば、前述の砲台をワインダーで壊す事ができます。

さらに進むと、上下から斜めに弾を撃ってくる砲台があります。青(斜め方向)を使って下さい。

初心者で、なんでも青にたよる人がよくいますが、青はレーザー以上になると連射できないので、思った程強くありません。この様な特殊な状況でなければ、青はあまり使えないと考えてよいでしょう。

この後、上下に砲台がある地形が始まり、左右からザコ編隊(ティーガー)が飛んできます。赤・黄(後ろ方向)・緑・青をフルに活用して応戦して下さい。



全部の武器をフル活用。

ここはまだ敵の動きも遅く、敵の配置を覚えていなくても、なんとか対処できるようになっています。とにかくあわてない事。

背景が変わる所で、中ボス(ラルガッス)が出てきます。2人同時プレイで唯一攻撃が激しいボスがこれ。左・上・下の砲台を壊すと、右の砲台が弾を撃ってきます。2人プレイの場合、これが2人分撃ってくるのです。

だから、2人同時に右の砲台を撃ちにいくのは、危険なのでやめる事。

これを過ぎると、左右からザコ編隊(ルガル)が出てきます。1人プレイの時は赤・黄を使って下さい。

ちなみに左側は、上下からしかルガルは出てきません。



最後の砲台は片方にまかせる。



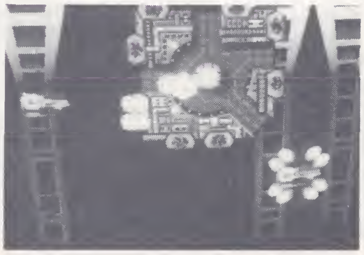
2人用楽勝フォーメーション。

だから2人プレイの時は、1人が緑で左側を担当し、1人が赤で右側を担当すれば、ほとんど画面に敵は出てきません。

ちなみに、パワーアップアイテムを持った敵アドゥール(3WAY弾を撃ってくるヤツ)は、普通に壊すとアイテムは1つしか出しません。しかし、もしプレイヤーが死んで装備がない場合、アドゥールからアイテムを3つ出させる技があります。まだ知らない人は驚異現象のコーナーを参照。

この後、筒状の地形砲台がついている場所があり、そこに左右からルガル編隊が集中します。ここは初心者には少しきつい。赤・黄もさる事ながら、緑がかなり使える場所です。また、赤のレーザーワインダーで砲台が壊せる事も忘れずに。

やがて教習所の道路のような敵が出てきます。1面のボス「ベルグドル」だ。全部の



プレイヤーの立場に立ったボス、ベルグドル。

武器をフルに活用して、中のコアを破壊して下さい。コアさえ破壊すれば、砲台は残っていても倒せますが、安全の為にまず砲台を壊すべきでしょう。

ただし、このボスでは絶対死なない事。全面中、死ぬと一番難しいのがこのボスなのだから。(最終面のボスより難しいと云われている)

2人プレイの場合、左右に分かれてコアを攻撃する方が、いちいちまわり込む手間がはぶけ、手早く倒せます。

2面

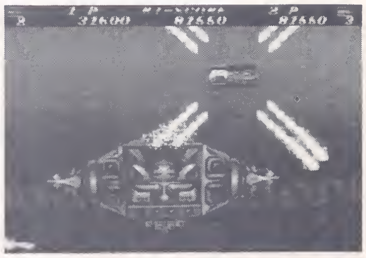
初めの方に、大きなひし形の地形があります。どちらを通った方が能率的に敵の攻撃に対処できるか、考えてみて下さい。とにかくパターンに

2人プレイで攻略だ!!

HELL

ヘル

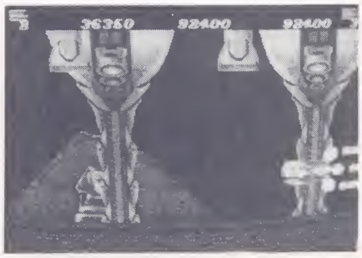
GOD鈴木



僕は青だ。私は黄ヨ。

はめ込んでしまう事。先手先手に武器を選択して、敵を処理していってほしい。2人プレイならもちろん上下に分かれて進めば楽。

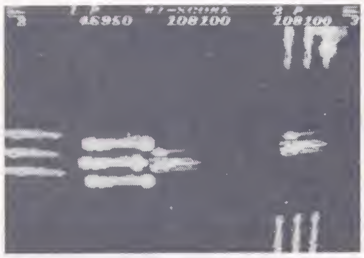
この後、なんとも奇妙な地形が始まります。上下に砲台があり、その間をネフィルが上下に動いています。



2人用なら早いはやい。

このネフィルを壊して下さい。するとアイテムに変わり、その上下の砲台は弾を撃たなくなります。もし死んでいても、ここで装備を回復できるし、フル装備ならボーナス面です。

やがて背景が宇宙になったら空中戦が始まります。



2人用楽勝フォーメーション。

まず初めに、右上・左上・右下・左下・右上・左上・右下の順にティーガー編隊が出てきます。この後、右側の上下と左側からティーガーが出てきます。もう2人プレイならどうすれば良いかわかりますね?

そして、最後にいっせいに8匹のティーガーが、かこんできます。これは必ず覚えている事。

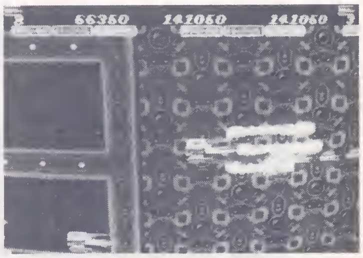
これを過ぎるとミーティアが、斜め上下に動いている地形が始まります。ミーティアが出す火は、左右方向が決まっているし、逆に砲台は真横に弾を出しません。問題なし。

やがて背景が変わると、上と下をはいずってくる敵がいます。グールです。ほっとくと放射状に放弾し、やっかい。先手先手で破壊する事。

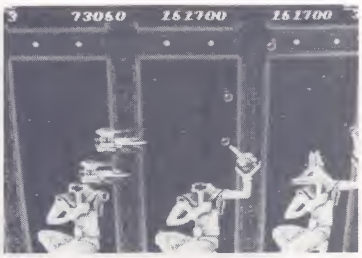
ちなみにグールが出てくるのは左下と右上。ルガル編隊は最後に左下から出てくるだけで、後は右側からしか出てきません。

だから2人プレイの時は、1人は黄で左下を撃っていれば、左側は全部カバーできます。もう1人は右側の敵を処理して下さい。

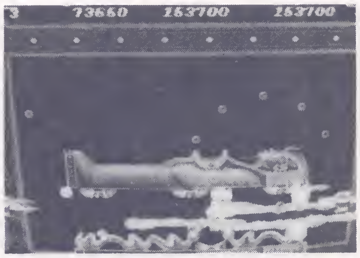
1人プレイの時は赤と黄で対処して下さい。死ぬと意外ときついので、敵の配置をよく覚えて、応戦してほしい。



左下担当者は、動かなくて大丈夫。



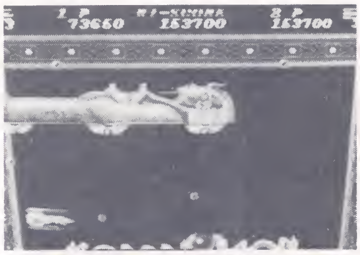
殺すには惜しい、ユニークな敵。



2人用パターン。

ボスは「フィメール」。コアを攻撃して下さい。1人プレイの場合は、左下パターンが安全で確実です。左側に自機を位置させ、コアを攻撃できる高さに合わせます。

やがてフタが開き、フタが左にせまってきます。5回目の弾まで安全です。次の弾は当たるので、1キャラ分右に移動してよけます。



5回目の弾はよける。

そして、フタが右に移動を始め、左側が安全になったら再び左端に移動します。

たとえ死んでも装備がなくなっていても、これを繰り返せば大丈夫。

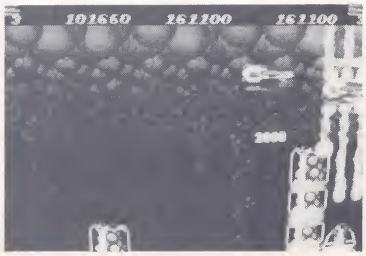
ただし、2人プレイの場合、2人とも左下にいると、よける時にまぎらわしいので、1人は右側にいた方がいいかもしれません。

3面

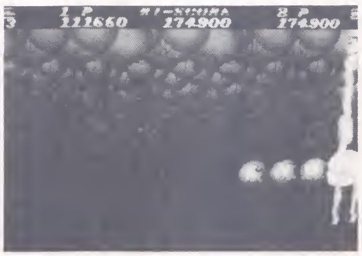
前半の砲台地帯は問題なし。緑を活用して下さい。赤から2回変化で緑、緑から2回変化で赤ですよね。

もし2面のボスで死んで装備がない場合、初めは下の砲台は無視する事。

とにかく、空中浮遊砲台を集中的に破壊する事。そしてパワーアップを回収する事に



赤担当と緑担当を、ある程度分業にした方がいいでしょう。



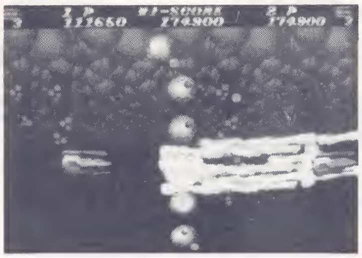
Gマイン-R。中心のコアを狙え!!



2人用なら心強い。

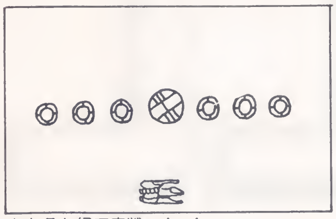
HELL FIRE

専念して下さい。下の砲台の弾はよけられるでしょう。
ツインレーザー以上になったら、下の砲台を壊す余裕もでてきます。
砲台地帯を過ぎると、最初の難関、Gマイン-Rだ。中心のコア（Gマイン-R）と、横に連なる6個のボール（Gマイン）から成る敵だ。

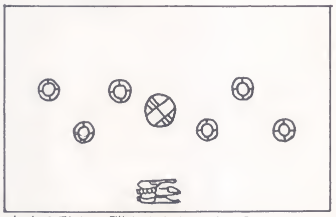


2人用ならこれでもう破壊できる。

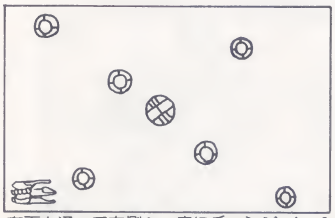
攻撃ポイントの中心のコアは動かないものの、6個のGマインは一定の法則で動き、なおかつ弾を撃ってくる。
これについては図を見てほしい。ちなみに、もしやられても、その場合は敵がやわらかくなっているので、一発で倒せます。
これを過ぎると、下が岩におおわれた地形が見えてきます。



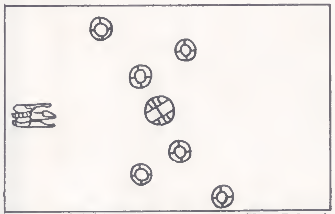
もちろん緑で応戦。A−1



左右の動きで弾をかわせ。A−2



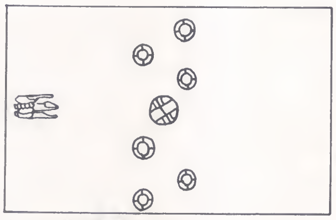
左下を通って左側へ。赤にチェンジ。A−3



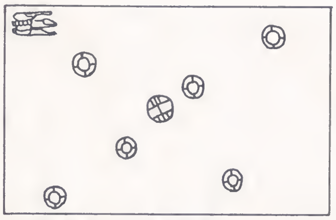
赤の方が連射できる。ここでの撃ち込みがものをいう。A−4



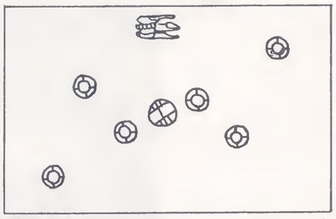
もちろん上下の動きで弾をかわします。A−5



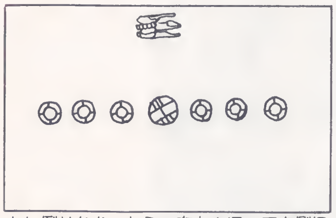
上に逃げる用意。A−6



左上を通って上へ。緑にチェンジ。A−7

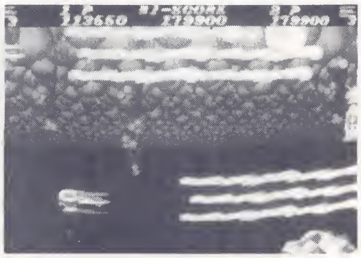


確実に撃ち込んでいれば、この緑でかたがつく。A−8

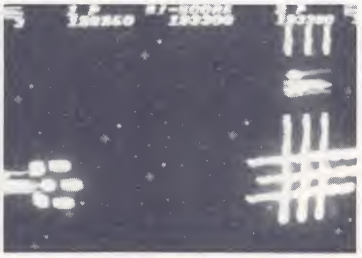


もし倒せなかったら、左上を通って左側に戻る。A−9

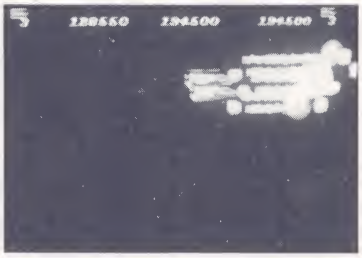
上から落ちてくるグレープは地面にぶつかると、はじけて放射状に弾をバラまきます。のがさず片付ける事。



私はグレープ担当。僕はシュツルム担当。

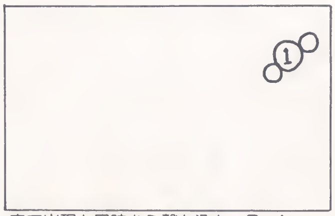


もうイジメの世界。

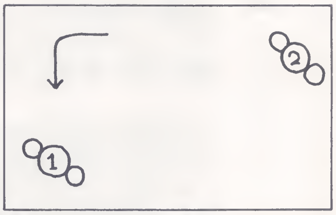


Sマイン-R。2人用なら楽勝。

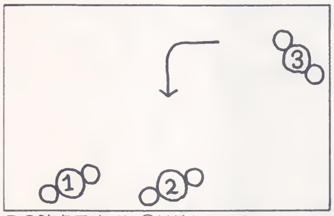
やがて、前方からピョンピョン飛びはねる敵がやってきます。シュツルムだ。こいつは頭しか当り判定がない為、ヒットするのは思ったほど易しくはない。シュツルムのジャンプの軌道の頂上を狙うのがポイント。これらを軽く片付けると、第2の難関が待っている。
中心のコア（Sマイン-R）と左右に2個のボール（Sマイン）。これで1組の敵が3組も出てくる。
速攻で初めの1個を壊す。これに尽きる。詳しいパターンは図を見て研究してほしい。



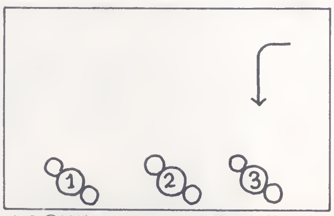
赤で出現と同時から撃ち込む。B−1



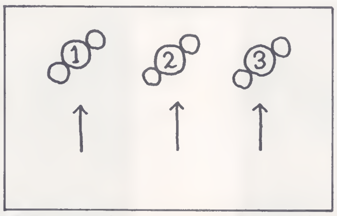
黄にチェンジして①を撃ち続ける。B−2



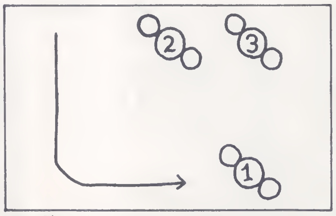
この時点ですでに①は壊していたい。B−3



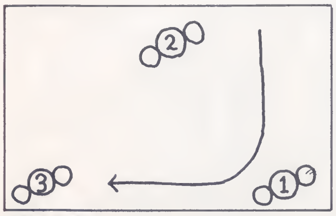
もう①は壊しているから左側で対処すべきでしょう。B−4



動きは完全パターン。まどわされるな！B−5

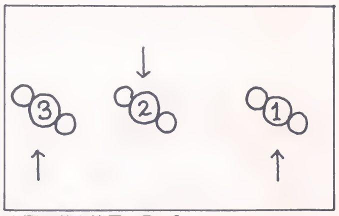


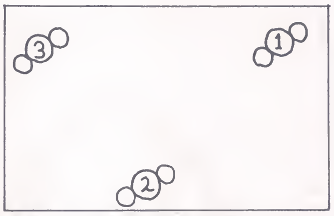
この時は下にいて……。B−6

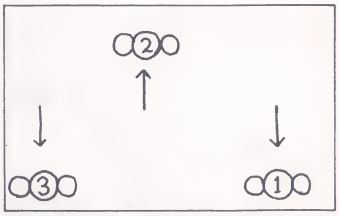


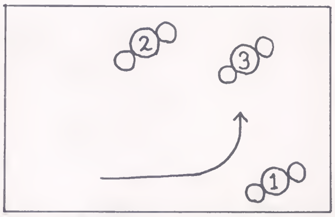
右側へ移動。B−7

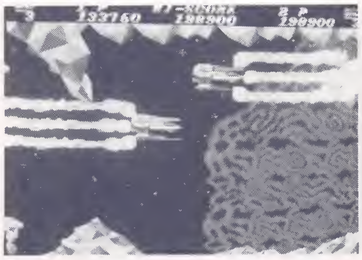
次に正面から2列のティーガー編隊が姿を見せる。そして洞窟の入口が見えたら、3面の大詰め洞窟地帯だ。洞窟の入口で、まず右上からティーガーが4匹出てきます。それに対処していると、左側から2列6匹のティーガーが出てくるけど、ビビらない事。まず確実に右上の4匹のティーガーを倒し、素早く黄にチェンジし、左側のティーガーを処理して下さい。この後、上下からティーガーが斜めに列を組んで出てきます。黄もしくは青を最大に活用し、対処してほしい。

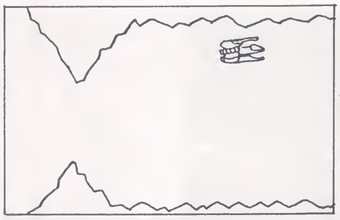

右側で黄を使用。B－8

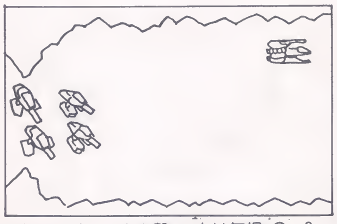

右側で上下の動きで弾をかわす。B－9

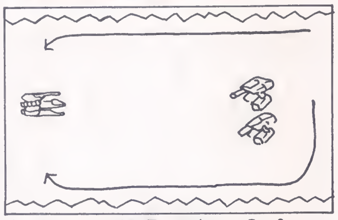

この頃②か③を壊したい。B－10

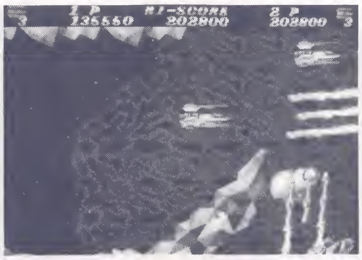

③は右下隅は通らない。それを利用して左側へ。B－11


右上と左側からティーガーが出現。


右上のティーガーを撃つ。C－1

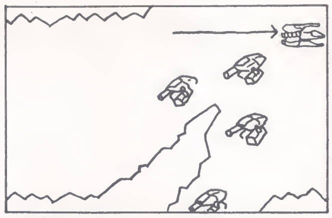

右上のアドゥールを撃つ。左は無視。C－2

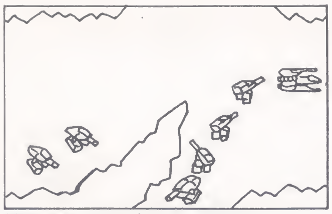

上、もしくは下を通って左へ。C－3

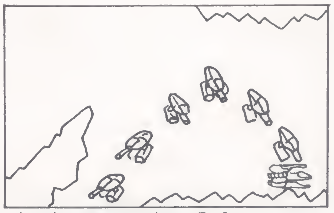

2人用ならへっちゃら。

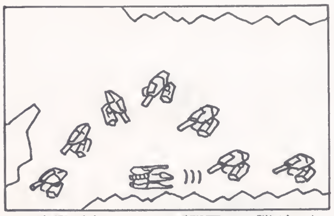

ティーガー担当とアドゥール担当に分けるのがポイント。

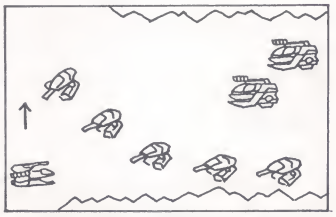
もし死んでしまった場合、ティーガーを倒す事より、弾をよける事を考える事。最弱装備ではティーガーを撃ち切る事はできないし、一定の軌道を描いて画面外に消えていくからだ。こちらも詳しくは、図を参考にしてほしい。


上を通って右へ。D-1

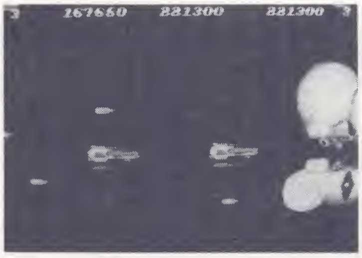

弾をひきよせながら下へ。D-2


ギリギリ下まで下がる。D-3


タテ座標が合っていれば正面から弾がこない。D-4


ここでティーガーの切れ目ができる。アドゥールを撃て。D-5


3面のボス、スペシネフ。2人用ならまったく楽勝。

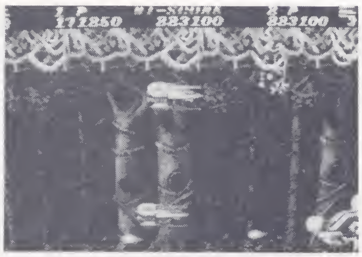

ハイ、おしまい。

ボスのスペシネフは、中心を狙えば楽勝。

まず、できるだけ前にいて撃ち込みます。赤い弾を撃たれても、左に下がれば弾はそれるからです。

4面

いきなり四つ足のマシンが歩いてくる。中国人でさえも食べる事のできない「フェルジナンド」だ。（笑）


最初のフェルジナンド。

破壊できるのは正面と上の砲台2つ。ラインさえ合わせれば、出現とほぼ同時に2カ所とも壊せる。（もちろん赤レーザー使用）

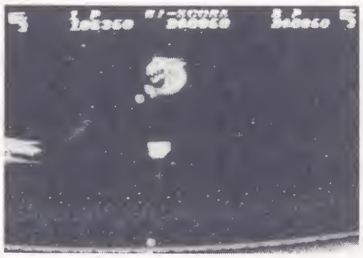
ちょっといやなのは、3台目のフェルジナンドの所。ここでは、ルガル編隊が右上と左下から出てきて、少しやっかい。

赤で右上のルガル、次に緑で左下のルガル、次に赤でアドゥール、と素速く処理していく事。2人プレイの場合は左下を1人が担当すれば楽勝。

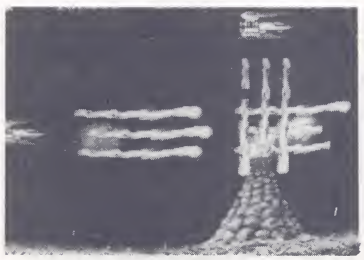
やがて海が見えてきたら、誰もが嫌いなピラニア地帯。手前からジャンプしてくる敵はビサイア。奥の方からジャンプして突っ込んでくる敵（よく見ると羽がついている）がビサイガー。

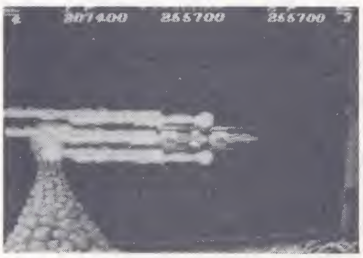

3台目のフェルジナンドは、左下と右上の担当にわかれる。


2人用ならこんな事も。


1ゲーム中、1UPは2個まで出現。

途中火山の様なものが突出し、火口からボロボロ出てくる敵がナーゴだ。


2人用フォーメーション。使える。


2人用なら弾切れの心配もない。

まず初めに、海からビサイアとビサイガーがジャンプしてくる。これは左側で赤で対処してほしい。ただし連射してはダメ。弾切れの時に突っ込まれると危険だからだ。出てくる敵は、一発一発ていねいに狙って当てる事。何回かやり込めば気付く事だけど、ビサイアとビサイガーが、出てくるタイミングは完全なパターン。

もし敵を撃ちもらし、弾をボロボロ撃たれたら、サッと左下に逃げる。それでもまだ弾がきたら、画面の一番下で左右の動きでよけると楽。

ビサイア、ビサイガーの出現場所は、実は画面の一番下ではなく、1キャラ上なのです。だから、画面の一番下は、これら2匹の体当たりは絶対喰らわないのです。後は左右に弾をよければ良し。

やがて火山が突出し、火口からナーゴが出てきます。これも連射してはダメ。一発一発を分けて撃ちます。そして、撃ちもらしのナーゴがでてきたら素早く連射します。一人プレイの場合は、初めから連射していても、必ず撃ちもらしのナーゴがでてきてしまうので、意味がないからやめる事。

3回目の火山まで左にいる事ができます。ただし、3回目の火山はかなり左寄りで、弾切れを起こす率がますます高いので、前に出て黄で応戦するのもいいかもしれません。

4回目の火山は前に出て黄で応戦します。そして、4回目の火山が沈む頃、前からアドゥールが出てきます。

これにあわてて、赤にチェンジしながら左に下がろうとして、下から出てくるビサイアー等の体当たりを喰らう。よくやりませんか？ そんな失敗を。

だから、4回目の火山が沈んだら、画面の一番下を通って左側に移動するのです。もちろん移動中に赤にチェンジします。

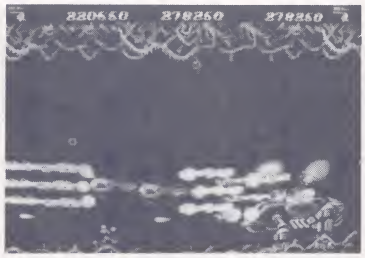
そして左側からアドゥールを撃ったら、再び黄にチェンジしながら前に出て、5回目の火山に備えます。

ピラニア地帯は以上で終りですが、やはり3・4回目の火山がポイントでしょう。もしやられた場合は、青が有効

HELL FIRE

かもしれませんね。

さていよいよ4面の後半SDI地帯です。



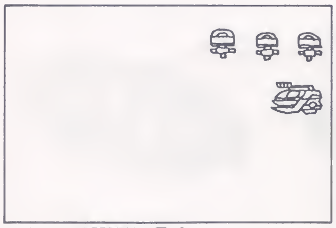
2人用ならSDI地帯も楽勝。

画面の左右からSDIの自機に似たキャラ（ソリッド）が4匹1組みの編隊で出現します。

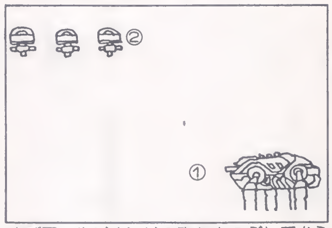
しかし、出現場所を完全に覚え、先手先手で対処できるようになれば、おもしろいほど死ななくなります。ソリッドの出現パターンを図にしておくので、よく覚えて参考にしてほしい。



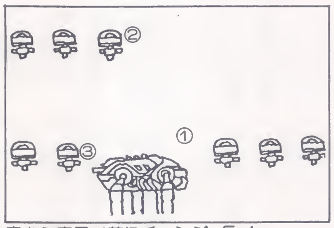
数字は出現の順番です。E-1



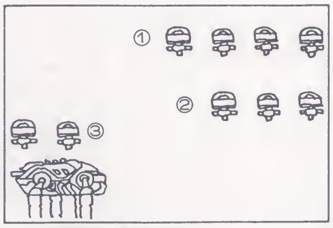
いよいよ戦闘開始。E-2



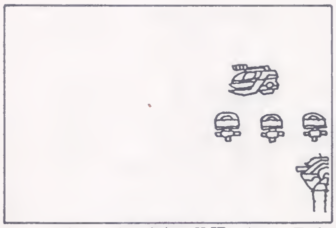
まずフェルジナンドの砲台をつぶしてから左上を。E-3



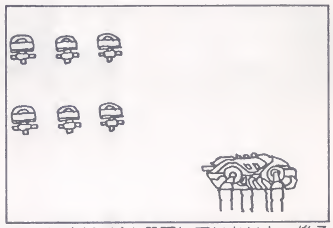
赤から素早く黄にチェンジ。E-4



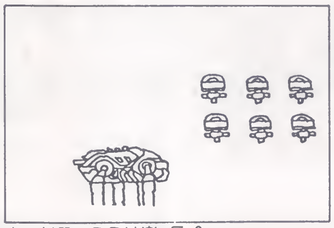
ここも赤から黄へ。E-5



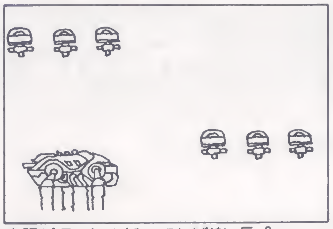
フェルジナンドを確実に処理したい。E-6



フェルジナンドを処理していないと、後ろからやられる。E-7



赤で対処。ここは楽。E-8



出現パターンを知ってれば楽。E-9

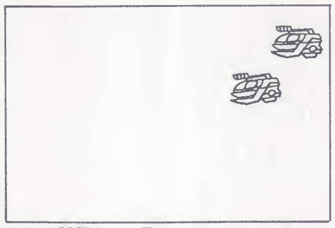


ここも覚えていれば楽勝。E-10

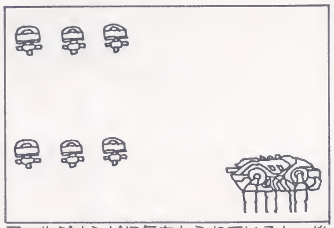
もし、ここで死んでしまったら、絶対に青（斜め方向）にする事。そして、レーザー以上に装備を上げない事。

青の初期段階、もしくは一段階のミサイルなら連射もできて、ソリッドに対し有効なだけでなく、フェルジナンドに対しても攻撃が容易だからです。

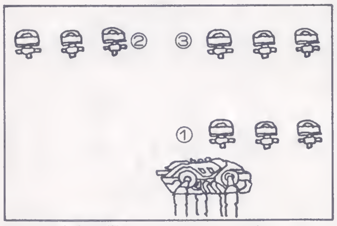
最後のボスはサッチェル・マウス。4匹もいる上にボロボロ弾（目玉）を出してくるイヤーなヤツ。



ここは問題なし。E-11



フェルジナンドに気をとられていると、後ろから突っ込まれる。E-12

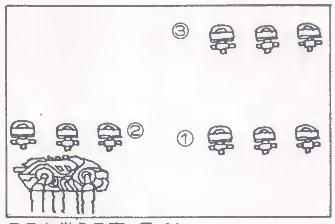


ここは確実に覚えてほしい。E-13

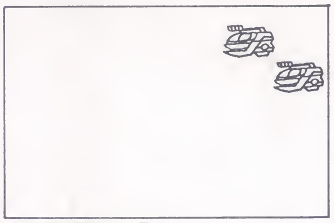
もちろん安全地帯などあるわけもなく、ひたすらよけなければならない。フル装備の場合、赤を使って速攻で2匹殺す。これがセオリーです。

まず、出現と同時から下の2匹に赤で撃ち込みます。下の2匹が画面の下に移動している間も、もちろん撃ち続けます。こうして下の2匹に、初めにできるだけダメージを与えておきます。

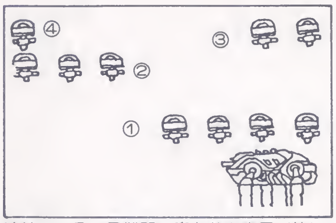
4匹がまわり始めたら、初めの2匹を集中的に赤で撃ち



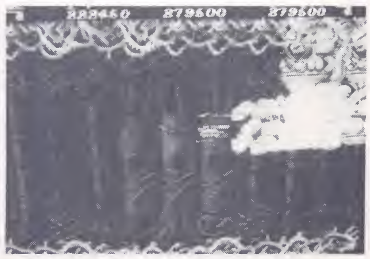
ここも覚える事。E-14



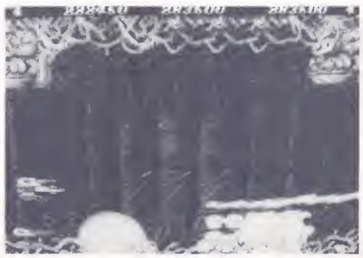
嵐の前の静けさ。E-15



連続でくる。最難関。赤と黄を素早く使い分けろ!! E-16



4面のボス、サッチェル・マウス。



早くも1個破壊。2人用強し。

込みます。これで、かなり早めに2匹が倒せる。

残り2匹になれば、よけるのも、あまり難しくないでしょう。もし死んで装備がない場合は青（斜め方向）で、ひたすらよけながら連射する。これはもう気合いの世界です。

とにかくSDI地帯はソリッドの出現パターンを覚え、死なない事ですね。これに尽きる。

今回は誌面の都合でここまでの攻略で終りです。次号では、この続きの5面・6面、そして2周目に入った攻略をします。期待して下さい。

㊙データ公開!!

ドカベン

ずるずる

そのような事にならないために原作を読んでもらいたいのですが、今回のストーリーでは10冊分。大変タイヘン。

　ということで、君を優勝へ導くために、今回は全校の全選手の㊙データを公開したぞ。君はカードを漫然とめくるだけでなく、この㊙データをフルに活かし、戦略をたてながら先へ進もう。

データはこう見る

　とりあえず説明しないといけないのは、安打率等で書いてあるアルファベットですが、これはSが最高で、以下A、B、C、D、E、F、Gの順で最低になります。

　★印は試合数をこなすとレベルアップし、レベル1、2、3はそれぞれ1試合目、2試合目、3試合目です。

　ちょっとしたテクとして例をあげると、明訓の岩鬼の前にランナーをためて、パワーをケチらずにプラスしてフルスイング。長打力は並はずれているので長打まちがいなし。ホームランの出る確率が非常に高くなります。この方法は、土佐丸の犬飼(弟)にも有効です。

　とにかく各選手の特長を生かすのが勝利へのカギです。

原作を読んでいれば…えっ知らない!

「ドカベン」は普通の野球ゲームのようにテクニックでするものでなく、選手の使い方で勝負するので、設定になっている原作を読んでいないと選手の性格がわからない。わからないと間違った使い方（足がおそいのにタンドクスチールとか）してしまう。

㊙データ 投手編

　このデータの見方…レベルの下にひと試合のスタミナが書いてあり、球種の下の数字は消費バイタリティです。

（明訓高校）

☆里中「球種&スタミナ」

●レベル1　スタミナ250

①ストレート　5

②カーブ　4

これが㊙選手別データだ!!その1

㊟★印のところはレベルアップします。

チーム名	打順	選手名	守備位置（代打等含）	安打率	長打率	足の速さ	打席	安打率 レベル1	安打率 レベル2	安打率 レベル3	安打率 レベル4	安打率 レベル5	長打率 レベル1	長打率 レベル2	長打率 レベル3	長打率 レベル4	長打率 レベル5	足の速さ レベル1	足の速さ レベル2	足の速さ レベル3	足の速さ レベル4	足の速さ レベル5
明訓高校	1	岩鬼	サード	E	★	D	右						B	ー	A	ー	S					
明訓高校	2	殿馬	セカンド	★	G	★	右	E	D	C	B	ー						D	ー	C	ー	B
明訓高校	3	山岡	センター	E	E	E	左															
明訓高校	4	土井垣	ファースト	C	D	D	右															
明訓高校	5	山田	キャッチャー	★	★	G	左	C★	B★	ー	A	S	E	D	C	B	A					
明訓高校	6	北	レフト	E	F	E	右															
明訓高校	7	石毛	ショート	E	E	D	右															
明訓高校	8	沢田	ライト	G	G	F	右															
明訓高校	9	里中	ピッチャー	D	F	D	右															
白新高校	1	神風	レフト	★	F	★	右	D	ー	C	ー	B						D	C	ー	B	ー
白新高校	2	礎島	センター	D	G	E	左															
白新高校	3	川上	ライト	D	D	F	左															
白新高校	4	不和火	ピッチャー	★	★	★	右	D	C	B	A	S	D	C	B	A	ー					
白新高校	5	鈴木	ファースト	D	★	D	左						E	D	C	B	ー					
白新高校	6	中田	キャッチャー	D	E	F	右															
白新高校	7	木下	ショート	E	F	E	右															
白新高校	8	飛燕	サード	F	G	F	右															
白新高校	9	菊池	セカンド	G	G	F	右															
東海高校	1	嵐山	セカンド	D	F	★	左											D	C	ー	B	ー
東海高校	2	目方	ショート	D	F	D	右															
東海高校	3	王島	センター	D	★	★	左						E	D	C	ー	B	D	C	ー	ー	B
東海高校	4	雲竜	ライト	★	★	G	右	E	D	C	ー	B	B	ー	A	S	ー					
東海高校	5	江尻	キャッチャー	D	D	E	右															
東海高校	6	長田	ファースト	E	E	F	左															
東海高校	7	丸尾	レフト	E	D	G	右															
東海高校	8	雪村	ピッチャー	F	G	F	左															
東海高校	9	三宅	サード	G	E	E	右															
東海高校		島野	代打	★	G	★	右	C	ー	B	ー	A						C	B	ー	A	ー

●レベル2　スタミナ260
③スローカーブ　3
●レベル3　スタミナ280
④シュート　6
●レベル4　スタミナ310
⑤フォークボール　10
●レベル5　スタミナ350

〔白新高校〕
☆不知火「球種&スタミナ」
●レベル1　320
①ストレート7
②チェンジアップ　3
●レベル2　ー
③シュート　5
●レベル3　350
●レベル4　400
④フォークボール　10

〔東海高校〕
☆雪村「球種&スタミナ」
●レベル1　150
①ストレート　5
②カーブ　4
③スライダー　5
④フォークボール　8
☆雲竜
●レベル1　320
①ストレート　10
●レベル2　ー
●レベル3　350

〔通天閣高校〕
☆坂田「球種&スタミナ」
●レベル1　320
①ストレート　9
●レベル2　330
●レベル3　350
②シュート　8
●レベル4　380
●レベル5　420

〔いわき東高校〕
☆緒方「球種&スタミナ」
●レベル1　320
①ストレート　6
②フォークボール　15
●レベル2　335
●レベル3　365
●レベル4　410
●レベル5　470

〔土佐丸高校〕
☆犬飼（兄）
●レベル1　270
①キャッチボール　3
②ストレート　10
●レベル2　330
●レベル3　350
●レベル4　400
●レベル5　450

㊙データ　バッテリー編

〔「盗塁阻止率」（ランクは表と同じ）〕
○里中ー山田（明訓）　S
○不知火ー中田（白新）　A
○雪村ー江尻（東海）　C
○雲竜ー江尻（東海）　B
○坂田ー梅田（通天閣）　A
○犬飼ー鬼島（土佐丸）
※キャッチボール時　C
ストレート時　A
○緒方ー和田（いわき東）　A

優勝めざせ！ポイントはこれだ

1Pでプレイする場合、1コインでは負けていると3回までしかできないが、勝っていれば9回まで進む。（同点になっても逆転されなければ大丈夫。）

1コインで1試合をするためには、投手のスタミナを計算しながらプレイしないといけない。

里中のレベル1を例にとると、スタミナは250だから、タイムを使用して増やしても30強ぐらい。打者1人に10〜15。ほとんど1球で打ちとらなければならない。この辺がこのゲームのポイントである。

投手のスタミナのレベルアップを見て選ぶのもいいかも。

当然3回戦、4回戦へ進むと相手もレベルアップしてるので（1試合で1コイン）。

5試合勝つと、優勝／ゲームオーバーである。

しっかり活用して下さい。

これが㊙選手別データだ!!その2

㊟レベル1は1試合、レベル2は2試合って感じです。

チーム名	打順	選手名	守備位置（代打等含）	安打率	長打率	足の速さ	打席	安打率 レベル1	安打率 レベル2	安打率 レベル3	安打率 レベル4	安打率 レベル5	長打率 レベル1	長打率 レベル2	長打率 レベル3	長打率 レベル4	長打率 レベル5	足の速さ レベル1	足の速さ レベル2	足の速さ レベル3	足の速さ レベル4	足の速さ レベル5
通天閣高校	1	中	センター	★	G	★	左	C	ー	B	ー	ー						D	C	ー	B	ー
通天閣高校	2	島本	ライト	D	G	D	左															
通天閣高校	3	西九条	レフト	D	★	D	右						E	D	C	ー	B					
通天閣高校	4	坂田	ピッチャー	★	★	D	左	E	D	C	B	ー	D	C	B	ー	ー					
通天閣高校	5	平	ショート	D	F	D	右															
通天閣高校	6	都島	サード	E	F	F	右															
通天閣高校	7	梅田	キャッチャー	F	F	F	右															
通天閣高校	8	飛田	セカンド	F	G	E	左															
通天閣高校	9	花岡	ファースト	G	F	E	右															
いわき東高校	1	足利	センター	★	G	★	左	B	ー	A	ー	S						B	A	ー	S	ー
いわき東高校	2	佐久間	ファースト	E	G	C	右															
いわき東高校	3	緒方	ピッチャー	★	★	C	右	D	C	ー	B	ー	E	D	C	ー	B					
いわき東高校	4	和田	キャッチャー	★	★	G	右	E	D	C	ー	B	D	C	B	ー	A					
いわき東高校	5	平山	セカンド	E	E	C	右															
いわき東高校	6	桜井	サード	E	F	D	右															
いわき東高校	7	平野	ライト	E	F	D	右															
いわき東高校	8	石水	ショート	F	G	D	右															
いわき東高校	9	吉田	レフト	F	G	E	右															
土佐丸高校	1	井神	サード	★	G	★	左	D	C	ー	B	ー						D	C	B	ー	A
土佐丸高校	2	東	セカンド	D	G	D	右															
土佐丸高校	3	諸岡	ファースト	★	F	D	左	E	D	C	ー	B										
土佐丸高校	4	犬飼	ピッチャー	★	★	C	左	C	B	A	ー	S	D	C	B	A	ー					
土佐丸高校	5	鬼島	キャッチャー	D	D	E	右															
土佐丸高校	6	丹座	レフト	E	F	C	右															
土佐丸高校	7	左々尾	ショート	E	G	D	左															
土佐丸高校	8	梶田	センター	F	F	E	左															
土佐丸高校	9	大河	ライト	G	G	F	右															
土佐丸高校		犬飼（弟）	代打	C	★	G	右						B	ー	A	ー	S					

前半4ステージ完全攻略だ！

LEGEND OF HERO TONMA™ トンマ

GOD鈴木

努力すれば必ず道は開ける――それが「トンマ」だ。お姫様が君を待っている!!

1面 ちょっとお町

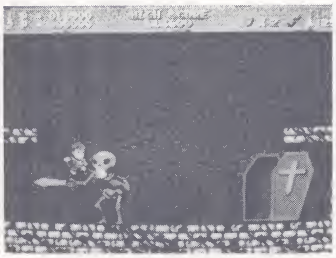


岩の段が降りられない。

問題なし。中段はレバーを下に入れれば、そのまま降りられる所も多いので、知っておけば無駄な手間がはぶけるでしょう。

ボス「デーモン」は初めに右側で待ちます。と、いうのは、デーモンは組み上がる時、必ず左側を向いているからです。

振り向く所を撃ち込んで下さい。フル装備なら、これで倒せる場合もあります。一発



先号でも紹介した通り。

で決まらなくても、先号通り近づいて、剣を振り下ろしたところをジャンプして倒せばバッチリ。

2面 えもん崖

注意しなければならないのは2点。

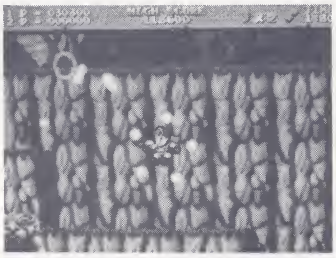
ジャンプした時に、いきなり上からタルが落ちてくる場所がある事。

それと火を飛ばしてくるザコ。その火が地面に落ちると火が広がり、トンマ君はひとたまりもない。

この2点さえ気を付ければ、バリアもあるし、難しい面ではないでしょう。

ただし、着地した時、レバーが下に入っていると、さらに下の段に降りてしまい、大変な時間ロスになる事があるのは、注意してほしい。

頂上付近に火の玉を出す石像が2体あるけど問題なし。画面の端に石像が、少し見える位の位置から撃ち込めば火の玉を撃たれないですみます。



上を重点的に。

この時、ジャンプしながら、上の方の石像を重点的に撃ち込む事。上の段に火を飛ばすザコがいて、それも一緒に殺したいからです。

ボスの「キラゴン」は放物弾がうまく頭に当っていれば、かなり手速く倒せます。

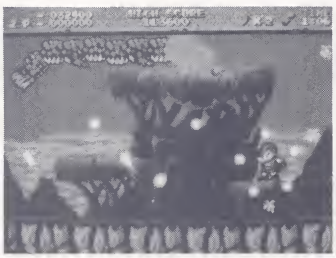
パターンとしては、まず右



まず通常弾を撃ち込む。

側の段に乗り、キラゴンが出てくる所を撃ち込みます。

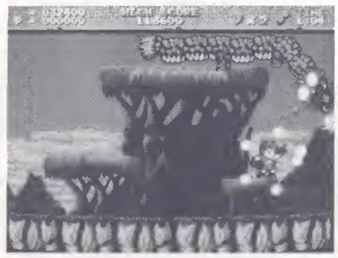
そして、キラゴンが一番上



放物弾を当てる、当てる。

を通過する時に、放物弾をガンガン当てます（5WAYの弾には注意）。

同じ場所から右に向かって、下りてくるキラゴンの頭に放



死ねェー!!

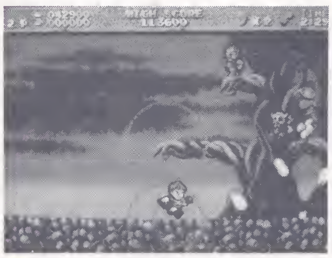
物弾をバシバシ当てます。かなり接近しますが大丈夫です。

ここまでうまくいっていれば、これで倒せるハズです。

もし倒していない場合、もう一度キラゴンが通過したら、左側に移動して下さい。かなりのダメージを与えているので、後は臨機応変に対処すれば倒せるでしょう。

3面 カツ丼大森

無理してゴールドを集めようとしなければ、これも易し

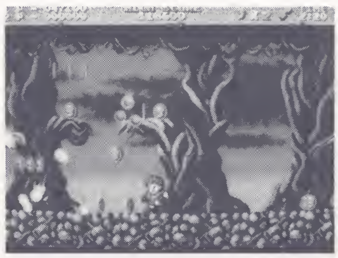


ハードランクの場合は上の敵を処理してね。

い面でしょう。

スタート直後、ゴールドに目もくれず、ショットボタンを連打しながら、ひたすら走る。これが一番安全なパターンです。

パワーアップを取った直後

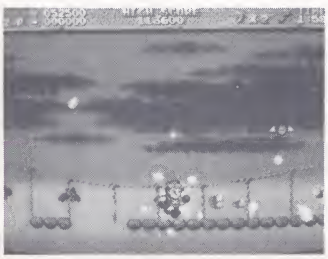


宝変化を取って逆走すると……。

は無敵なので、安全の為にも、フル装備でもパワーアップアイテムは、回収しながら走ろう。

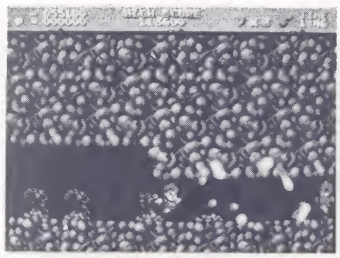
途中、宝変化が出るので、取ったら逆走してみよう。次々と敵がゴールドに変って気持ちイイゾ。

適当にゴールドを回収した

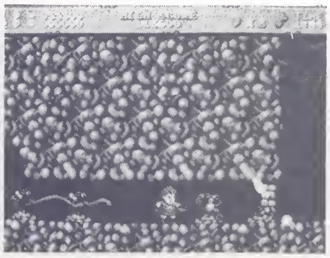


コウモリにはホーミングが当たってくれます。

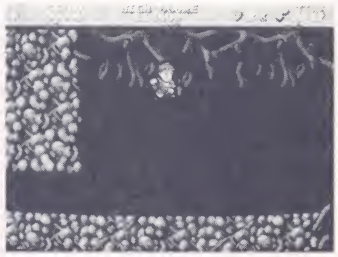
ら、ボス面に向かってダッシュ。
　吊橋の所で、後ろから飛んでくるザコがいるけど、ほっとけばホーミングが当ってくれます。
　洞窟もカギの所まで一気に走っていけます。止まる方がかえって危険。
　ボスの「コンコン」も露骨に安全地帯があります。敵の口の左下です。
　ただし、普通にボス面に入ってしまうと、ボスの口から敵が出て来て、安全地帯に入り込みづらくなってしまいます。
　ボス面の入口が開いたら、ギリギリ少し入り、そして大ジャンプで一気にボスの目の前に行きます。
　ボス面の入口が開いた時、完全に入ってしまうと一瞬レバーがきかなくなり、ジャンプして飛び込む事ができないので注意してほしい。
　コンコンの口の左下に入り込めば、もはや楽勝。口からザコが出た直後に小ジャンプで口に撃ち込む、これを繰り返せば倒すことができます。



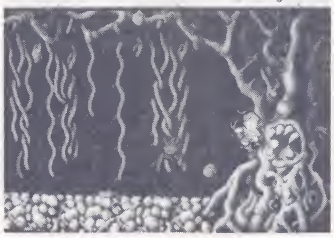
カギの所までは走れる。



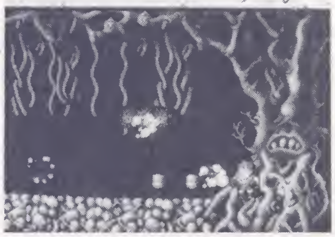
最後の2匹はちゃんと倒す。



ジャーンプ!!



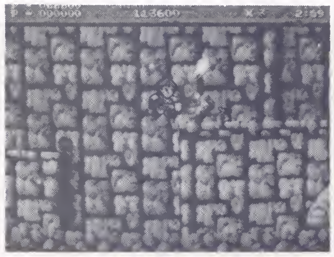
小ジャンプで撃ち込め!!



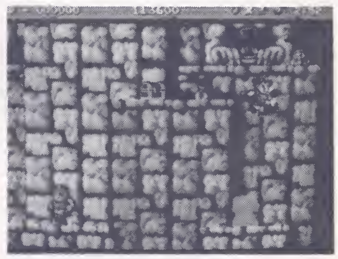
稼ぎも一応できるヨ。

4面 いのち崖

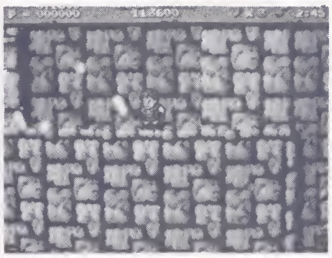
　ステージ名通りの難しい面。初めにはまるのがこの面でしょう。しかし、いくつかのポイントをおさえれば、難しい面ではなくなります。
　死んで装備がなくなり、再スタートになったとして話を進めます。
　スタート直後は無敵です。一気に右、右上の段のザコを処理します。
　そしてその上にアイテムと小さな石像エスゾウ（目と口が赤くなった時に弾を出す）があります。
　もちろんアイテムは取るとしてエスゾウがポイントです。
　このエスゾウは、画面に出てからすぐには弾を出しません。そして通り抜ける事もできます。また、エスゾウの上に乗ると、トンマは勝手に飛びはねてしまう性質があります。
　これを利用する事により、大ジャンプ以上のジャンプが可能になります。
　つまり、アイテムを取ったらすぐにエスゾウの上に飛び乗り、大ジャンプします。
　これで上のアイテムも取れ、フルショットは最強になり、装備に近くなり、この後の展開が有利になります。
　そして、左、左上と進みますが、ここにもいくつかの石像があります。これらは、スクロールでギリギリに撃ったり、一気に飛び込んで撃たれる前に速攻で倒す、などで片付ける事ができます。
　さて、この後2面の後半にも出てきた火の玉を出す石像が、わんさとあります。
　これもポイントさえつかめば楽勝。
　横スクロールで石像が見える場合、半分位しか見えていなければ火の玉を出しません。縦スクロールで石像が見える場合、足もとしか見えていなければ、火の玉を出しません。
　また、この縦スクロールがポイントで、トンマのジャンプの高さにより、着地した時の背景のスクロールの高さが違うのです。
　例えば、石像の2段下から、石像のすぐ下の段にジャンプ移動するとします。
　大ジャンプで移動してしまうと、石像のすぐ下の段に着地した時、石像が見え過ぎて火の玉を吐かれます。
　小ジャンプで移動すれば、そうした事がありません。



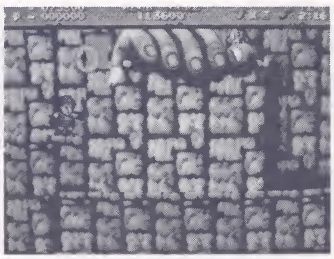
速攻で石段へ。



ボタンを押しっぱなしにする事。



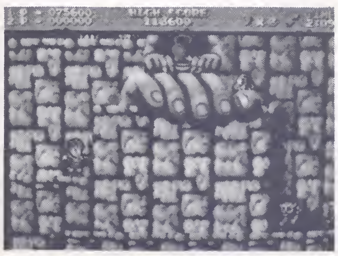
ギリギリ撃ち込む。



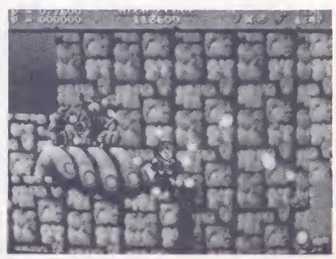
速攻!!



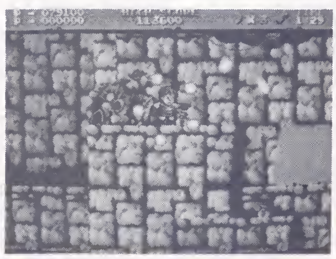
上の段の石像に放物弾が当たっている。



悪い例。これでは危険。



ここから撃ち込める。おいしい。

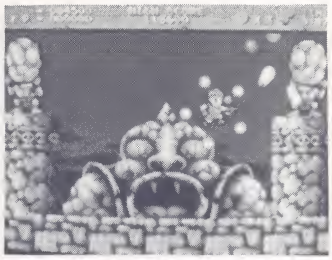


右と上の石像、計3体にダメージが与えられるおいしい座標。



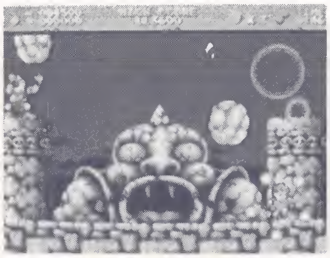
上の石像2体に放物弾が当たる。

これらを最大に活用すれば、安全で迅速にこなす事ができます。
ボスの「ソーセージ」は慣れが必要です。が、それなりにパターンもある程度はあります。
初めは右側の敵から出現するので、右側の敵の近くで待ちます。
敵出現直前にジャンプして連射します。出現した敵は、



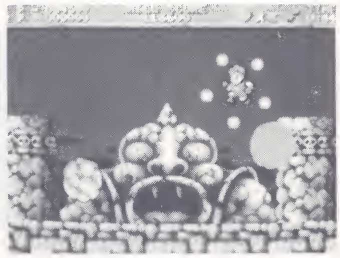
撃ち込め!!

その弾にあたります。この時、放物弾ができるだけ、あたるようにして下さい。放物弾は、通常弾の数倍の破壊力があります。
そして、右側の敵が岩を投げてきたら、その下に入り込



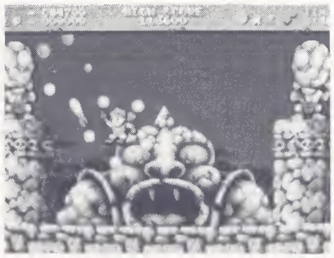
サッと、右によける。

むようにして、右側に逃げます。
次に左側の敵が岩を投げて



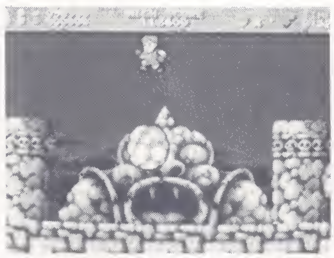
左側からくる岩をよける。

くるので、それもジャンプでかわして下さい。
再び右から敵が出現するので、同じ事をもう一度繰り返して下さい。
そして、今度は左側から敵



次は反対側。

が出現するパターンが2回続くので、前述のパターンを左右対称で2回行って下さい。
放物弾が敵にしっかりあたっていれば、これで両方の敵は、もうひん死の状態です。
後はうまく岩をよけながら、敵にショットを撃ち込んでいれば倒せます。
ちなみに、ジャンプして敵にショットを撃ち込む場合、レバーを上に入れていれば、滞空時間も長くなり、長い時間撃ち込む事ができます。
ただし、それに気をとられて、岩をよけるのを忘れないように。
また、岩はうまく頂上に乗
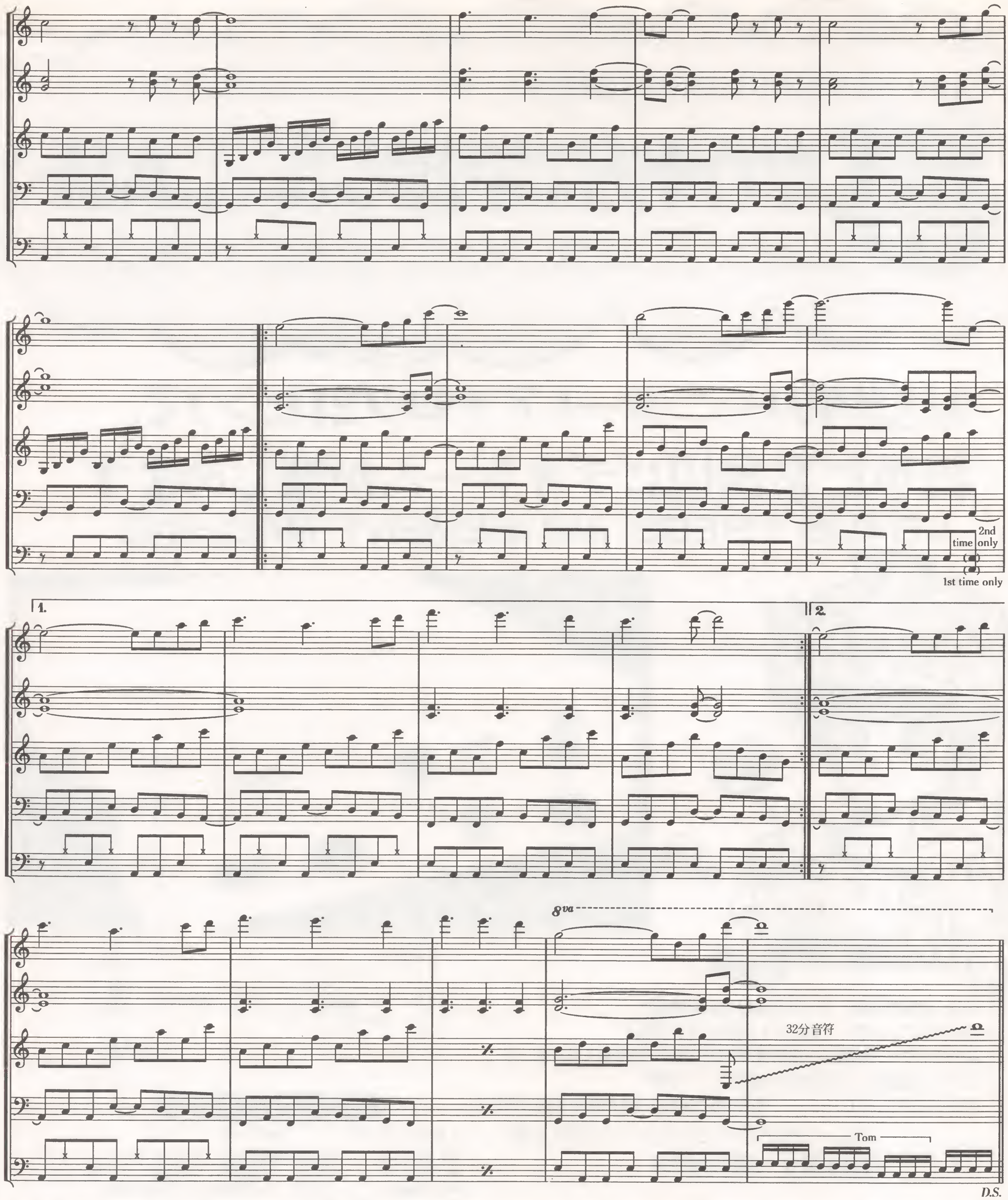


岩の上ジャーンプ!!

れればジャンプできます。どうしてもかわせない時は、おもいきって乗ってしまうのも方法です。
でも、乗った場所が頂上からあまりずれていると「乗った」のではなく、「ぶつかった」判定になってしまうので、あまり多用したくない方法ですね。
それでもボスが強くて困っている人には、もうひとつアドバイスをすることは、投げてくる岩の弾道と投げる方向



岩のダブル攻撃だ…。

のパターンを極めること。弾道のパターンと投げてくる方向のパターンがわかれば、玉置への道が開けます。
では、今月はここまで。



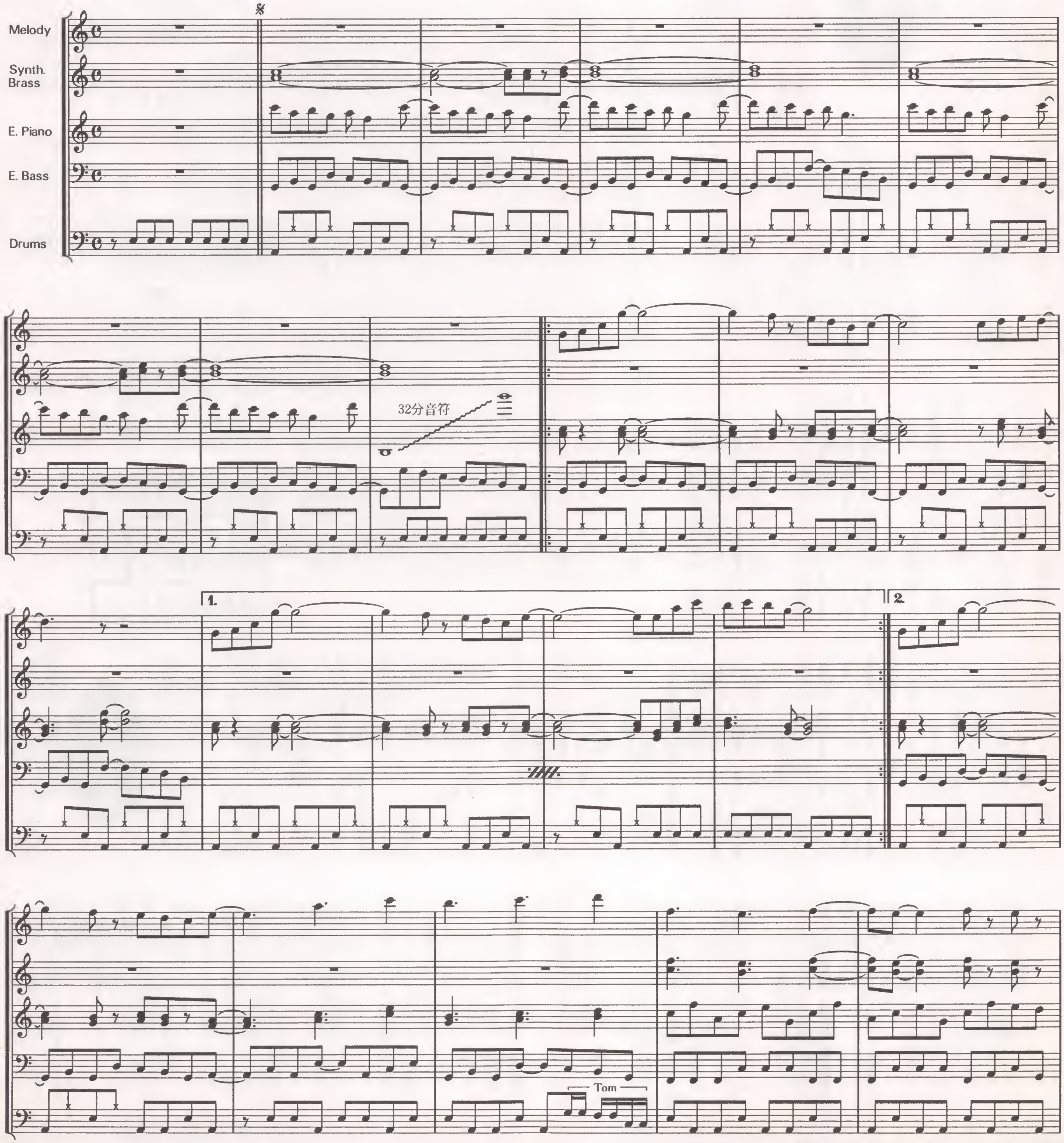
この楽譜はコナミレーベルからのプレゼント!!

5月21日にコナミより「サンダークロス」が発売されたわけですが、そこでコナミからゲーメスト読者諸君にサンダークロスの2ステージの「SKY WALKER」の楽譜をプレゼント！

サンダークロスの曲の中で、この「SKY WALKER」が一番好きな人も多いんじゃないかな。私自身もこの曲好きだし（最終面のあの盛り上がってる曲も好き！）。

この曲も含めてコナミのサウンドワールドは、コナミ・サウンド開発チーム"矩形波倶楽部"によって作られているわけだけど、今回発売のものには"矩形波倶楽部"によるアレンジも含まれてて出来はバツグン！ 是非、生演奏 を早く聴きたいところだね。どんどん葉書を出して実現しよう！（ずるずる）

THUNDER CROSS
2 Stage BGM
SKY WALKER



「テトリスもどき」パズルII

出案　PN.DOKA君
監修　APAPA

はい、先々号の「テトリスもどき」パズルが好評だったのにお答えして、今月は「テトリスもどき」パズルIIをお送りします。

またか!?　と思った人は大間違い。実はルールの違う、全く別のパズルなのだ。

解き方

①まずは文字表を見てくれ。一見何だか分からないだろうが、実はこの文字表は、テトリスのゲームオーバー画面なのだ。

ただし、ラインが完成しなかった原因の『すきま』にも、なぜか『謎の文字』が入ってしまっている。

②カンの良い君にはもう分かっただろうが、文字表の中には、片仮名4文字のゲーム名がちりばめてあり、各ゲーム名は、当然テトリスのピースの中に収まるようになっている（注を参照）。

③さてここで君の使命だが、文字表の中から、テトリスのピースの形のゲーム名を探し出し「例」の様にゲームオーバー画面を再現してほしい。

④このようにして、うまくゲームオーバー画面を再現してみると『すきま』に入った『謎の文字』が何か分る。

⑤そこまで出来たら、いよいよおずめだ。文字表からその『謎の文字』を全て抜き出し、並べ変えて、漢字4文字のゲーム名3つを作れば、それが解答だ。

もちろん文字はすべて使う。

解答が分かったら、それを官製葉書に書き込んで、住所、氏名、年令、性別を記入のうえ、ゲーメスト編集部『パズル係』宛に送ってくれ。

それから、パズルの難易度を、5段階評価で聞かせてくれ。5段階は、上からベリーハード、ハード、ノーマル、イージー、ベリーイージー。君はこれの、どの段階に当たると思うかな？

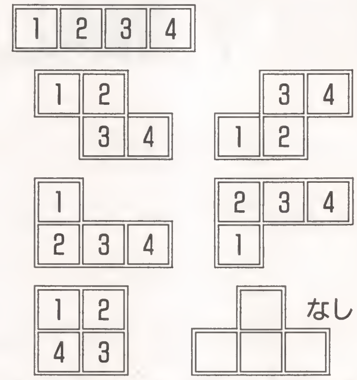
しめきりは6月末日。正解者の中から5名を選んで、もらっておどろく「豪華な粗品」を送ります。

それから、今回のパズルのアイデアを送ってくれたDOKA君には、記念品をお送りします。

―文字表―

			テ	ト	リ	ス			
				ド	カ				タ
キ	ン	ガ	ー	ン	ベ	イ	ン	ジ	ツ
フ	ダ	ト	ス	ガ	ー	ス	バ	ア	ミ
オ	ゾ	コ	リ	パ	ア	タ	ン	ー	ダ
カ	ン	ン	ト	ル	ス	ー	リ	フ	ブ
ヒ	オ	パ	ラ	ー	プ	シ	ェ	キ	タ
ゲ	パ	オ	イ	ヤ	ラ	ド	カ	ム	サ
マ	ツ	ゴ	ク	ン	ス	マ	ー	ラ	ン
ル	ダ	イ	ゼ	ビ	ピ	マ	ー	ボ	ム
ニ	ン	ド	ウ	ウ	ス	ル	ブ	ク	ビ
ラ	ワ	ー	ル	ン	ポ	マ	サ	イ	ー
フ	ョ	ウ	ー	ポ	カ	ガ	ッ	オ	ン
ハ	チ	カ	ベ	コ	カ	ョ	チ	ア	サ
ハ	カ	ル	ノ	フ	ー	ジ	ン	ト	ル
イ	ホ	カ	ビ	ー	タ	ェ	ダ	イ	マ
リ	ー	ジ	ー	イ	シ	ソ	ー	ピ	ッ
ー	ヒ	リ	ュ	ギ	ャ	ン	リ	ハ	イ
ロ	ア	ッ	ウ	キ	ラ	ソ	ア	バ	ル
ィ	ウ	ポ	ー	ム	ガ	ン	ー	ス	ガ

注

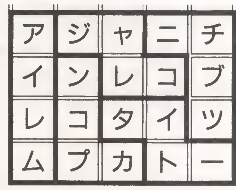


必ず数字の順に、文字が入っています。またピースは（当然）回転している場合があります。

例

ア	ジ	ャ	ニ	チ
イ	ン	レ	コ	ブ
レ	コ	タ	イ	ツ
ム	プ	カ	ト	ー

⇩



ヒント

（解は全部片仮名各4文字だよ）

- いわずとしれた、最近流行のパズルゲーム。セガ
- カード野球ゲーム。セガ
- 英語読みながら「デンジャー」。昔、よく読んだなー、原作を。カプコン
- テラクレスタの続編のようなもの。ニチブツ
- 漢字で書けば、2文字のシューティング。ローマ字で8文字。敵が固い。タイトー
- ケミック、モレック、さあ何だろう。ナムコ
- ぱんだここあ……の前作。こないだもこのヒントは使った様な……
- セガのふっる～いシューティング。バリアーを節約すると、得点ボーナスがあった。
- ランディングのあるシューティング。空中と地上を撃ち分ける。ファミコン版はごみ。ジャレコ
- エネルギーが減ると、ロボットから戦闘機に変形。森の中は、木のせいで見づらい。
- 一種の陣取りゲーム。画面はあみだくじを想像しよう。コナミ
- サン電子の横スクロールシューティング。南極面などがあった。
- ぶたたたきげーむキャラクターの面白さがウリ。ジャレコ
- ファンタジーゾーンのあのキャラがドットイートする。アイテムを買って、反撃だ。
- たるを転がせ。カプコン
- 母ぶたがこぶたを助けて、狼をやっつける。上下にしか動けない。肉を投げると……コナミ
- 銃で殴ることができる。SNKのバイオレンス格闘ゲーム。
- ○○ゴン○○リット。名作。
- ○○○○マッドネス。名作。
- ジービーに続く、ブロック崩し＋ピンボール。ナムコ
- 「コンドルは飛んでいく」のメロディも懐しい、ふるーいゲーム。保安官が主人公。
- テラジは強敵。
- 最後の○○○○。アイレム
- 花、という名のシューティングゲーム。本当に花の乱舞で、綺麗でした。
- ジャレコのアクションゲーム。発売が延び続けている。
- ティエイディの妙なゲーム。トラックボールで照準と自分を同時に動かす。
- ジャンプで画鋲を避け、くだものを全部取ると面クリア。シグマ
- ゼビウスタイプの動きのおそーいシューティング。セイブ電子
- 小僧隊○○○○。アイレム
- グレネード発射!!　ナムコ
- ザ　リベンジ　オブ　○○○○
- ザ　リターン　オブ　○○○○
- 首の異様に短いおやじの活躍。デコ
- ナムコ初のビデオゲーム。ボムビーに引き継がれる。
- ニチブツのクイズゲーム。
- ミューキーズたちをやっつけろ。時にはトランポリン破りもテク。
- 死ぬと雲に乗って登場する。横スクロールのキャラが走るシューティング。カプコン
- 映画○○○○のゲーム化。カプコン
- アンドレが圧倒的に強かった。タイガーマスクは自爆に注意。
- ○○○○の拳。異種格闘技戦の拳法ゲーム。
- チャレンジングステージが特徴。めざせ100%。
- スペース○○○○。家庭用ヴァージョンでは、迫力不足。やはりローリングでなくっちゃ。
- カプコン初のシューティング。縦スクロールで、敵が固い。エグゼドの前身。

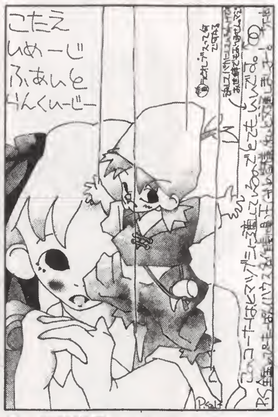
⑤百鬼愛子さん（静岡県）



④PN ヤマチャン（群馬県）



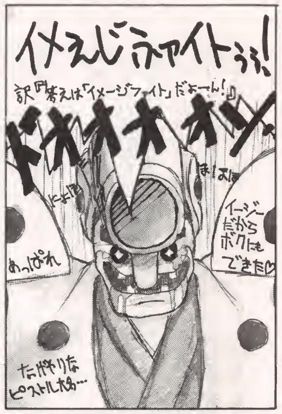
③PN P.Salt 君（神奈川県）



②田坂清史君（東京都）



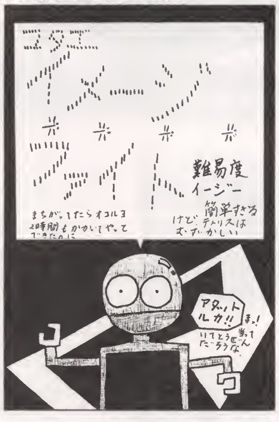
①木村寛之君（北海道）



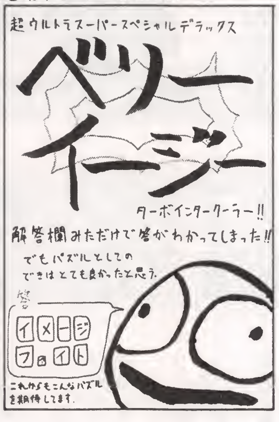
⑩PNびいん"ADL"君（新潟県）



⑨片岡直人君（兵庫県）



⑧常本忠宏君（大阪府）



⑦PNかねごん君（滋賀県）



⑥PN 高野千明さん（愛知県）



5月号 当選者発表

さーて、早速だが、5月号のパズル難易度アンケートの、集計を発表しよう。

ベリーハード	11票	2.19％
ハード	38票	7.55％
ノーマル	115票	22.86％
イージー	161票	32.01％
ベリーイージー	96票	19.09％
棄権	82票	16.30％
	合計503票	

と、いうわけで、総合評価としては、一応イージーってところでしょうか。

それにしても今回は、気合の入った葉書が多くって（海外からも来るし）、当選者を5名に絞り切れなかった。そこで、今回は特別に、10名を当選とするぞ。それでも競争率は50．3倍なのだ。

当選者

①木村寛之君（北海道）
②田坂清史君（東京都）
③PN P．Salt君（神奈川県）
④PNヤマチャン（群馬県）
⑤百鬼愛子さん（静岡県）
⑥PN高野千明さん（愛知県）
⑦PNかねごん君（滋賀県）
⑧常本忠宏君（大阪府）
⑨片岡直人君（兵庫県）
⑩PNびいん"ADL"君（新潟県）

以上の10名です。おめでとー。

あ、そーそー。パズル中で、ラビオレプスがラビオレブスになってましたが、これは誤植です。ごめんね。（私のせいじゃないけど）

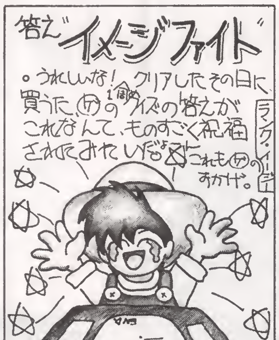
それはそれとして、今月はパズルページが2ページもあるので、残念賞として、当選しなかった葉書の中から15枚を載せちゃおう。でも粗品進呈はナシね。

（APAPA）

今月の残念賞代表5名



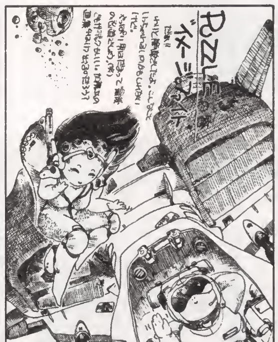
浦川聡君（長崎県）
な、なんか妙〜にインパクトのある表情だなー。でもあげない。



PN"こーわ"君（神奈川県）
な、なんてうれしそーな葉書なんだ。うーん、おめでとう。



川村真理さん（北海道）
布団の中で解いたんですか？ 目が悪くなっちゃうゾオ。



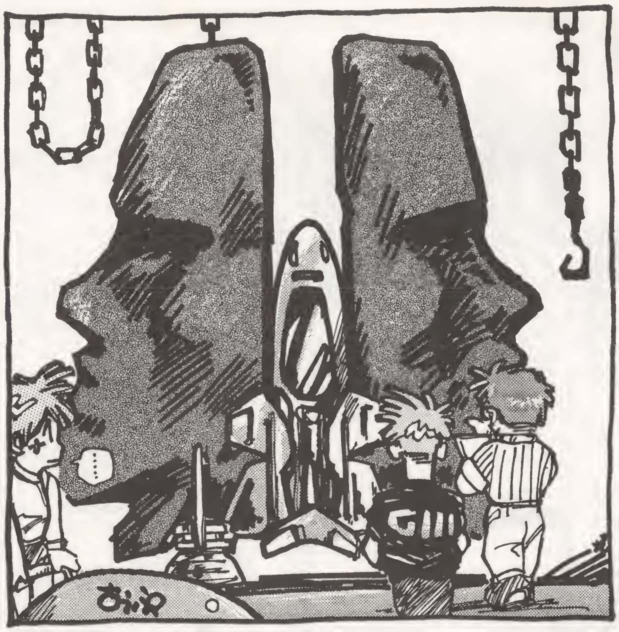
PN藤原ひさし君（埼玉県）
ガーディック外伝は、私も好きです。



PN神崎★裕 君（静岡県）
せっかく細かく描いてくれたけど、残念ながら、ハズレです。

「グラディウスIII」アイディア募集〜中間報告〜

君たちのアイディアはもうすぐ 必ず活かされる!!



GIIIプロジェクトのリーダー、Kさんからのメッセージが入った。
メッセージは次の通りだ。

――募集ハガキの山に整理がついたのもつかのま、コーヒーをすするヒマなく、いまドトウのように開発街道をばく進しているGIIIプロジェクトです。開発ルームはすでに修羅場と化し、激高するスタッフたちのシャウトが深夜の神戸開発ビルに響き渡ります。

でも私の選んだ道です。プロの仕事です。「グラディウス」も「グラディウスII」もそんな中から生まれてきました。「グラディウスIII」があがるまでは、何があっても投げ出すわけにはいきません。

GIIIはまだみなさんにお見せする事はできませんが、開発ルームの熱気をお伝えしたい私です。

まず、お寄せいただいたアイディアの中で目立ったのは「モアイ」です。やはりコナミの顔なんでしょうか、モアイ君は。ちなみにワープロで漢字変換すると〃喪愛〃です。なんともいえずせつないものがあります。モアイにぴったりの気がしますね。

まあそれはよいとして「グラディウスII」で出した大モアイ、小モアイをGIIIでは越えたいですね。入れるとすればの話ですが。それから多いのが、ビックバイパーのパワーアップのアイディアです。これは当然かと思います。このパワーアップがグラディウスシリーズの命ですからね。ここはプロジェクト内部でも壮絶な激論は避けられない部分です。けれど、みなさんの意見を参考に、私が納得できるモノに絶対仕上げます。ドキドキしながら待ってて下さい。

それから、みなさんイラストがうまくて、うちのデザイナーも「こりゃプロだよーKチャン」というほどでした。

ということで、スタッフ全員が全てのアイディアに目を通し終えました。ほんとうにありがとうございました。もう、優秀アイディアの選出も始まってます。楽しみに、お待ち下さい。

INFORMATION FROM KONAMI

コナミファンに朗報!! 情報誌「DS-3」創刊


編集会議。キミ君雑談ばかりで進まんじゃないか。

あのコナミがメーカー情報誌を創刊したぞ！ その名も「D※S-3（ディ・エス・スリー）」だ。

創刊は4月20日なので、もうゲームセンターやデパートのおもちゃ売場に行けば手に入れることができるはずだ。隔月刊で無料。

それではこの「DS-3」とは一体何なのか？ 編集会議に突如おじゃまして聞いてみました!!

Q：どんな雑誌なんですか？

A：コナミソフト情報を、どこよりも早く、詳しく、おもしろくお届けします。しかも今までのメーカー情報誌にない、斬新な切り口です。

Q：特徴はどんな所ですか？

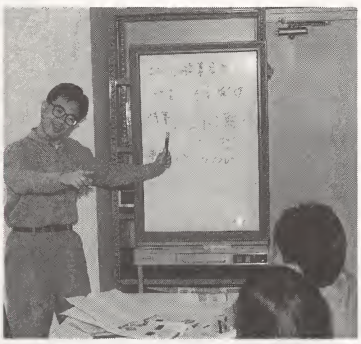
A：「遊び」をバージョンアップするトレンド情報をスルドく紹介。街の話題が「DS-3」1冊でわかってしまうくらいです。

Q：目的は何ですか？

A：コナミとユーザーはもとより、ユーザー同士のコミュニケーションもできてしまう、まったく新しい形の〃フォーラム雑誌〃を目指します。

Q：ありがとうございました。アーケードゲームの情報も沢山入れて下さいね。

＊DS-3のいわれについては本誌でちょっとずつ説明していくそうですよ。注目してネ。


次号は6月8日号。絶対ウケますよ。


ハイ、できました。実は前号でございます。


写真はコレですね。まずカラフルでなくちゃ。

DS-3を15名にプレゼント。宛先はゲーメスト編集部「DS-3」係まで。締切は6月20日消印有効。

新開発

NEWタイプで登場!!
色あざやか 画面が美しく
連射機能が付いている



SVG−8　¥34,800

- 当社独自の開発により画面がキメこまやかな色彩である。
- 新機種はさらに鮮明。
- カラー調整がかんたんにできる。
- 連射のスピードが調整できる。
- 連射はすべてのボタン(6個)でできる。
- テレビのビデオ端子に接続するだけです。
- 配線はSAM規格
- RGB21ピン対応
- トリガーボタンは30ミリの大型タイプです。
- ヘッドホン端子付き
- マージャンや特殊パネルにも対応できる。

近日発売
ジョイシステムPMF−8
SVG−8を使ってメガドライブ、PCエンジン、マークⅢ、ファミコン、パソコンのジョイスティックとして使用できます。

中古基板もあつかってます。ご希望の方には詳しい資料を送りますので、62円切手3枚同封の上、お申し込み下さい。

●SVG−8は、ソフトランド秀和でもとりあつかってます。

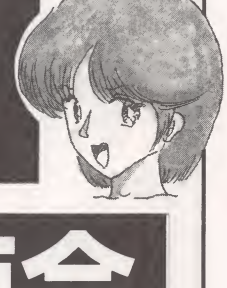
代理店募集!!
●SVG−8の販売代理店を募集します。お電話して下さい。

私たちが待ってます。



ゲーム基板販売
SOFTLAND ソフトランド 秀和

大阪市浪速区日本橋5-12-9　でんき会館3F
☎ 06-649-7177
FAX 06-649-7222



お申込方法

- ハガキに住所・氏名・電話番号・年令・希望の商品名をハッキリ書いて送って下さい。
- 代金は商品と引き換えで、お支払下さい。
- 商品到着後、1週間以内なら返品自由。尚その場合は、配送料はお客様負担です。
- 3ヶ月間保証書付です。
- アフターサービスは完全ですので安心してください。

ハッピー商会

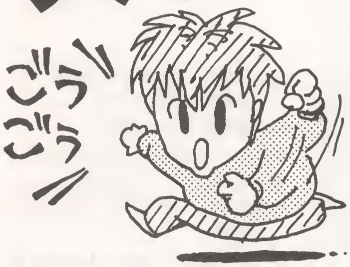
GM係
〒662兵庫県西宮市獅子ケ口(シシガグチ)町13−2
PHONE・FAX 0798(71)2910
◆社名が変りました。今後もよろしくお願いします。

メチャ安い!!



輸出も
してます
パチンコ機
パチスロ
補給装置
その他用品

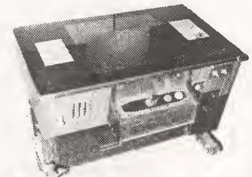
大ゲームセンター



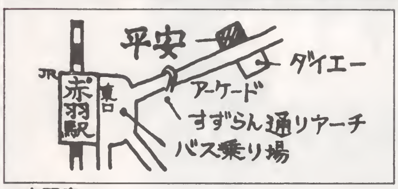
●1ゲーム10円、20円より〜
なつかしいOLDゲームからニューゲーム
そしてメダルゲームまで120種あります。
子供から大人まで楽しめる店です。



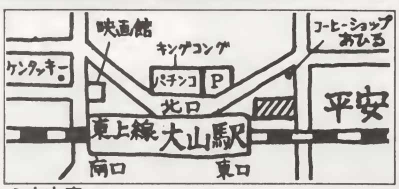
テーブルTVゲーム機
格安販売!



●14インチ 15,000円
●18インチ 40,000円より
（完動品・整備済）
●ゲーム基板 5,000円より
（タイトルジャケット配線図付）
※詳しい資料・プライスリストは60円切手2枚同封の上ゲーム平安赤羽店にご請求ください。
※ご住所とお名前を忘れずに書いて下さい。



●赤羽店



●大山店

中古ファミコン本体とファミコンソフトを高価で引取ります。

ファミリーコンピューター・ファミコンは任天堂の商標です。

ゲーム平安

■赤羽店
〒115 東京都北区赤羽2—9—2
☎03(903)1871
FAX03(902)2649

■大山店
〒173 東京都板橋区大山東町18—9
☎03(962)4745

構成：御旅屋喜久　助っ人：Ⓣこと TM

ゲーメストアイランド

今月のボツはいやだっ!!

MONTHLY SUBJECT

チャリンコを盗まれた！切れまくった僕…むなしいよ



★魔法の言葉を、教えて下さい――！
←（福岡市　フェアリーランドだ！　ジェットキング君㊔）

☆先日チャリンコを盗まれてしまった。鍵をかけ忘れたのが失敗だった。
　そして、ある店でふと耳にした会話。
「今回のチャリンコ、なかなか新しかったや」「何色？」「金色のスポーツタイプのチャリンコ」
　これを聞いて、僕は完全に切れた。
「このクソガキッ!!　そのチャリンコ俺のだ!!」と怒鳴り散らした。あちらが少しガンを飛ばしてきたので、もうプチプチ切れた。「てめえ、人の物盗んどいて、何とも思わねえのか!!」とまた怒鳴ると、連中は3人で来た。「おめえ、ちょっといい気になってんじゃねえか？」と棒をのどにつきつけられた。
　そのまま外へ連れていかれた。「このままだまっていれば許してやる。このチャリンコは俺達のものだと言え!!」と脅された。
　僕が「ヒョロヒョロしてるくせに、人が集まると強がるな」と吐きすてると、腹にケリを1発かまされた。そして棒で顔を殴られた。
　完全に昔の自分に戻った僕は「ブッ殺す!!」と叫び、殴る、けるの連続で2人をのした。しかし、3人はつらい。疲れてきた所で、すかさず最後の1人に棒で殴られた。
　しばらくして息が整った僕は、切れまくってそいつに1発拳を入れ、やっとのした。
「さっさとチャリンコの場所を教えろ!!」と髪をつかんで連れていった。
　あったあった。それも家に堂々と…。親も何考えてんだと思った。これがばれたら停学だな…と思いつつ家に帰った。
　それから何日かたったある日、また盗まれた。怒ってこの前の3人をさがして「てめえまたやられてえのか!!」と言ったら「今度は違う、本当だ！」と言われた。
　……目の前が真っ暗になった。もう返ってこない…。ちくしょー、2回もやられるなんて、なんてマヌケなんだ!!
　そう思いつつも、また人を殴ってしまった。暴力はあれほど汚らわしいものなのに…。泣きたいほど悲しかった。
　そしてもっと悲しかったのは、殴っているところをクラスの女の子に見られたこと。次の日に「あんたって優しい顔しているのに、あんなことするのね」と言われてしまった。
　心なしか女の子がだんだん僕に声をかけなくなってきた様な気がする。友達からは「仕方ね。昔のこと隠しといてやったんだけどなー」と言われた。悲惨。なんだか学校に行く足取りが重くなった。
（秋田県　SPIRIT－HDG君）

ゲームはバクハツだ!!

GAME LIFE

この間、レンタルビデオショップで「セガ体感スペシャル」を借りようとしたら、なかなか出てこない。

待つこと3分。

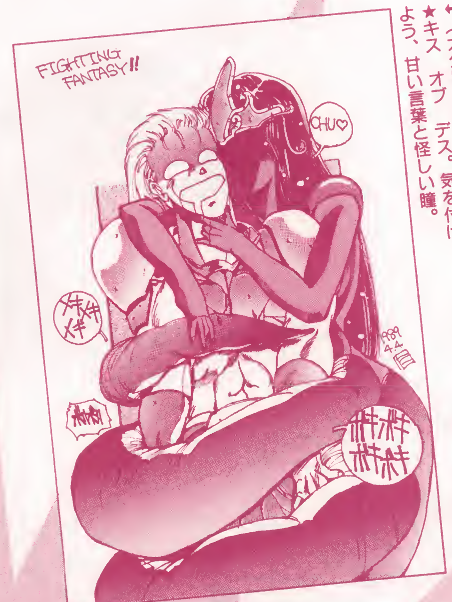
店員A「すみません、こちらの体感スペシャル貸し出し中みたいですね～」

店員B「おーいあったあった。それアダルトじゃねーぞ！」

ちゃんちゃん。

（岐阜県　いいお便りありがとうテレカあたり！…さん）

★体感スペシャルね…。



←（大分県　たてぴー君）★キス　オブ　デス。気を付けよう、甘い言葉と怪しい瞳。

これで勝ったと思うなよ誌上報復宣言だっ！

☆この前田舎（徳島）に帰った時、あるゲーセンへ行きました。なんせ田舎なので古いゲームばっかりで、新しい物といえばテトリスぐらいしかなかったので、それをやりました。

僕は、大阪ではレベル15ぐらいしかいかないのだけど、それでも軽くトップになってしまい、人だかりができたりして、とてもうれしく足どり軽くその日は帰りました。

次の日。「ふふふ…今日もハイスコアを出して田舎者のどぎもをぬいてやるか」等とひつれいな事を思いつつ再びプレイ。結局ライン72でゲームオーバー…でも前日にひき続きすごい人だかり。すっかりハイスコアラー気分で満足してそこを去りました。

2時間ぐらいして、ふとテトリスを見てみると、ハイスコアがライン138！「まあ、田舎でもこれぐらいいく人はいるか…」内心むっとしていると、高校の制服をきた女の子が2人でテトリスを始めました。

「どうせへたやろうから待ってまたやろか」と思いつつ見物していました。ところがこの2人のうまいのなんの。レベル10をあっさりクリアするとレベル15に突入！きゃあきゃあ言いながら2人共どんどんいくいく。1人はライン146、もう1人は226まで行ってしまいました。ネームを入れる所を見たら1位から10位まで彼女達のネーム。しかも笑顔で「どうぞ」なんて言われて、開いた口がふさがらない。

「SHIT！田舎の、しかも女の子に負けたのでは男がすたる！やりまくったるで！」と気合ばかりでプレイはあいかわらず、悔しさを残したまま断腸の思いで大阪へ帰りました。

今では少しうまくなって、ライン100近くまでいけるようになりましたが、今度徳島へ帰る時までには絶対ライン999までいけるようになって、ぜひとも彼女達にリターンマッチを挑みたいと思います。

そこで、徳島の2人組の女の子へ！これを見たら、俺ともう一度勝負しろ！それまで首を洗って待っておけ、ハハハハ……。

（大阪府　阿部陽太郎君）

★『首を洗って』じゃなくて『シャワーをあびて待ってろ』って言いたいんじゃないの？（ずる氏談）

だぁ―――っ!!おげれっちーな話題はさけましょうっ。

それにしても全国誌でこんな事言い切っちゃっていいのかなぁ？勝負の行方が気になる所です。（なんとなく、予想できそうな気がする…）



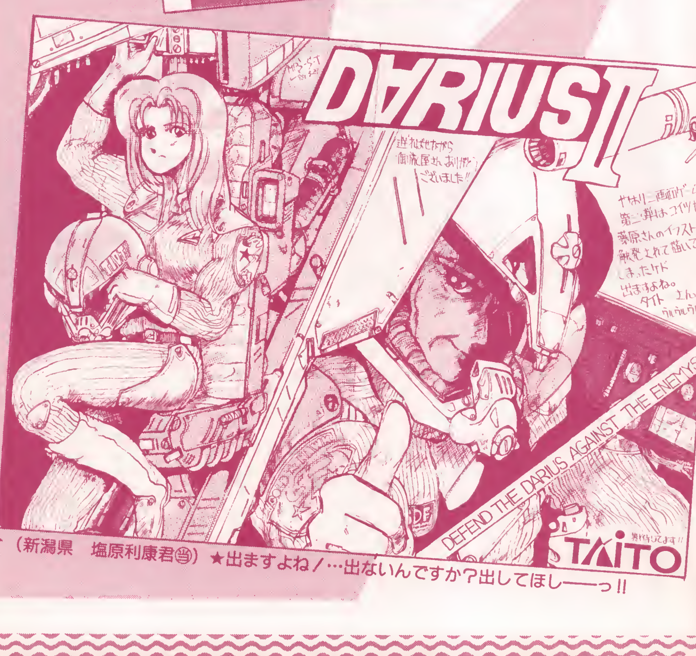
←（本当はヒマ人じゃないけどヒマ人　ぱ音便君）★ぶたさんとおそろいだったりして。かーいい…かなぁ…。

↓（埼玉県　藤原ひさし君）★でたっ、埼玉銘菓十万石まんじゅう！（私も埼玉です…）





→（神奈川県"内輪ネタ"ジグラット君）★―ボンネットにうつる空、抜けていく潮風。逃げ水の続く道。



↑（新潟県　塩原利康君⑬）★出ますよね！…出ないんですか？出してほし―っ!!



↑(大阪府　染井四志野君)★いいか、勝つのは1人、生き残るのは1人！そして俺がその1人だ。勝つ!!

創作！愛のゲーメスト劇場「別離」

☆△月○日×曜日。その日はゲーメストの発売日だった。全国の書店にゲーメストが見え始めた時、1人の少年が本屋の近くの公園のベンチに座って泣いていた。

この子は、F君といって年齢は10歳だった。毎月発売されるゲーメストを買うのを楽しみにしていたが、ゲーセンにフェリオスが入るとガキのくせにアルテミスにほれてしまい、今月のおこづかいを全部使ってしまったのだ。

F君は、自分の馬鹿さ加減にあきれながらも、意気揚々と書店で立ち読みする事にしたのだった。ところが――

「立ち読みしちゃいかん。買わんのなら帰った、帰った。しっ、しっ」

…世間の風は冷たいもの。F君は店主に立ち読みを妨害された上に、追い返されたのである。

今月号はあきらめようと、何度も自分に言い聞かせたが、自分の目にこみあげてくるものを押さえる事はできなかった。目から涙が次々にあふれ出て、たまらなくなったF君は、とうとう公園のベンチで泣き始めたのである。

…あれからどのくらいたったであろうか。泣き疲れながらも、なおも泣きたい衝動にとらわれた時、自分の隣に人影があるのに気付いた。

「どうしたんだい?」

旅行カバンを手に持ったその姿は、今から旅に出て行く人間を連想させた。F君は、おさえきれない衝動をこの見知らぬ男にぶち当てたい気分になった。

「実は……」F君は、今までのできごとをその男に話しはじめた。

その男は、ゲーメストの名を聞くと、ぴくりと眉を動かしたが、その後は冷静な顔でその話を聞いていた。

話を聞き終わると、男は旅行カバンに手をつっこみ、何かを少年に手わたして、そのまま駅の方へ歩いていった。

わたされたものが何なのか確かめた時、少年はハッとなった。それは、今月号のゲーメストとテレカであった。

「も、もしかして、今の人、御旅屋さんではないか!!」

F君は辺りを見回したが、すでにその男の姿はなかった。

少年は、心の中で何度もお礼をして、自分の家へ向っていったのであった。

END

(山口県　デビルマンジ君)

★みんなの心に、思い出と、言葉にできない何かを残してあの人は帰っていった。

ありがとう――そしていつか、きっと。

…と、いうわけで、「創作」も可!!なわけです。千字ぐらいまでで、おもしろいものを。マジな奴は、クオリティが高くないとダメだよっ。純文学でせまるか、超伝奇官能アクションに賭けるか?新コーナー奨励の意味で、第3回までテレカ㊂としましょう。(続いたらの話だけど…)

あなたのオペサン度ちぇっく!!

オペサンと言っても、手術する人でわない。なんと、オペレーションサンダーボルトの事である！

❶エアーガン等を5本以上もっている！
❷チョッキを着ている人を見ると、顔をなぐりたくなる！
❸扉をみると、あけたくなる！
❹No!!という言葉をきくと、精神的ダメージを受ける！
❺犬、猫、ニワトリを撃ちたい自分をおさえきれない！
❻窓から人が顔を出していると、撃ちおとしてあげたくなる！
❼青い箱を見ると、横へ飛ばしたくなる！
❽刃物が自分の方へ飛んでくる事が何回かあった！
❾空から、木箱がパラシュートでおりてくるのを見た事がある！
❿ねる時は、目の前が真っ白になる！

さて、○の数が…

0〜3の人→0はいいとして、1〜3の人！修業がたりん!!
4〜6の人→あぶない目をしてる…。
7〜9の人→要注意人物として、町中(村中)に顔写真がはってあるでしょ。
10の人！→もう一度、自分の人生を考えなおしてみましょう。君は(たぶん)若い。すなおに自首しましょう…。

(東京都　YOU-ichi君)

雑君保父の人生相談

誰も覚えていない第2弾

君の人生首ったけ！



☆これはある夏休みの事でした。私は、ルンルン気分で某ゲーセンへ行きR-TYPE、ゲバラ、ダブルドラゴンなど合計9つほどゲームをやっていました。

そう、まだお金もあまっており、ストリートファイターをPLAYしている時でした。日本、USA、中国、イングランドをクリアして、タイのアドンと戦っている時に、鼻の下を何かつたうものがありました。

どーせ汗だろうーと思って指でさわってみると、なんと真っ赤な血がついていたのです。そーです、私はなぜか鼻血を出していたのです。その時はどーする術もなく、ただ鼻水のようにすすりあげてなんとかしました。

結局、負けてしまったけど(初プレイでした)なぜ出たのだろーと思うと不思議の国のアリスでなりません。ちなみに、私はマージャン、花札の類はやっていません。なぜでしょう?　雑君先生、教えて下せえ。

(島根県　たぬきねこぽっと)

★答:はなぢ。いつの時代でもそれは、永遠不滅の若さのシンボルだ。あの、ちょっとピリッとくる、新築したての家の水道の水のよーな鉄っぽい味には、行き場の無い若さのエネルギーが凝縮されている。

不思議な物で、はなぢとゆーヤツは、自分の体から血が流出してるとゆーのにそれ程不安を感じなかったりする。

これが目とか耳からだったりしたら大ゴトだし、ましてやヘソとかニョードーコーとかから血がドクドクでてきたら…なんて、想像しただけで失神モノだ。気の弱い人だったら心臓止めかねないぞ。これ読んで想像して心臓止めちゃったえへへなんて奴がいちゃったりしたら俺のせーだぞどーしてくれる。まーそれはともかく、はなぢぐらいは気にするなとゆー事だ。ただ、君の場合、問題なのは原因だ。

この場合、アドンに何らかの問題ありとみた。例えば、君の初恋の人はアゴがとがっていなかったか?とか、一目ボレしたあの娘のクセは空中回転である、とか、何か思い当たるフシがあったら検討してみてはどーか。とはいえ、冒頭で述べたよーに、はなぢは若さのシンボル。はなから血をしたたらせてキマるのも、僕らの世代の特権だ。この際、50ℓぐらいはなぢをタレ流して、おのが血の海にあえぎつつもゲームをプレイ、「出血大サービスでござる！」とかいって命がけでギャラリーうけを狙うのも又人生だ。

せいぜいがんばってちょーだい。んじゃ又。

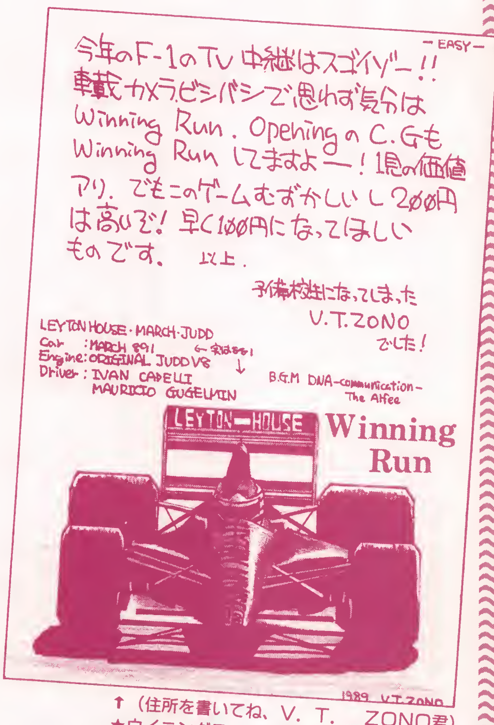
(北半球はなぢ推奨連合千駄ヶ谷支部代表・雑君保父)

ふれあいゲームの世界

TOUCH THE HEART!

3月29日、僕はある女の子に、自分が半年間おもい続けていた事を伝えた。彼女はそのことに対して、とてもよろこんでくれた。これで、彼女と戦場(ゲーセン)に行き、彼女が見るだけでもゲームを楽しんでくれたら何も言うことはない。ないってば。(千葉県　TOM－Tiger君)

★くれぐれも、ゲームに熱中しすぎて彼女を忘れちゃわないよーにね。ファイトだ。



↑（住所を書いてね、V.T.　ZONO君）
★ウイニングラン――時に勝つ為に。

オイラも見たぜアーケードCM

☆「たけし城」でカプコンのCMを見た。感動した。思わず拍手してしまった。

「うぉぉっ!!　ロストワールドだぁっ！　アーサーだっ!!飛竜だっ!!

なんでしるふぃーが出ないいいっっっいー!!

でもうれし――っっ!!

これ見て母ちゃんが「すごい絵ね」と言った。ほかのメーカーもがんばれっ!、コレからはアーケードの時代だぜっ！　ほんとっ、うれしかったぞっ！

（大分県　しょうくん）

☆ついにやってくれましたね――。いや、本当に「坂本龍馬」を見ててよかったなぁー。ありがとう、カプコン。

（長野県　丸山理樹君）

★次はどこがやってくれますかねえ。さぁさぁさぁ!!



"オヤジと：大阪府　中村雅信君"

リブルラブルに花束を

愛と青春のGAME OVER第2回

☆先日、ファミコンのカセットを売るべく某スーパーへ向かうと、売り場でふと目にとまった値段表がありました。

「ドルアーガの塔・千円」

僕は、4年前にドルアーガに熱狂した自分を思い出し、気付いた時にはそれを買って同じスーパー内のゲームコーナーへ向かっていました。そこは、函館でもかなり古いゲームが多い所で、僕はその時パックランドがやりたくなっていたのです。

ところが、そこにあるのはニューゲームの山でした。タ―ボアウトラン、チェイスHQ、未来忍者…。本来なら喜ぶべきでしょうが、そこには僕のやりたいゲームはありませんでした。残ったのは、沙羅曼蛇とバブルボブルのみ。パックランドが、メトロクロスが、リブルラブルが、忍者くんが…。

「やっぱり、今はあのゲームじゃインカムは稼げないのかな…」

がっくりした気持ちのまま近くのリブルラブルのあるキャロットへ向かいました。どうしても、オールドゲームがやりたかったのです。

キャロットでは、誰かがリブルラブルをプレイしていました。本当なら、今すぐやりたい気分なのに…。仕方ないので、他のゲームをして待つ事にしました。リブルラブルから少し離れた所に、いつのまにかストライダー飛竜が入っていました。

（――うん、前評判どおり動きがすごいな。ゲームの為に用意された地形じゃなくて、地形の為に用意されたゲームだな）

飛竜が終わっても、リブルラブルはまだ空いていません。次に、最近ハマっているロンパーズをプレイしました。

（――こういうゲームって、オールドゲームにも通じるものがあるな。単純だけど奥が深く、我を忘れてプレイできる。昔は、こんなゲームばかりだったなぁ…）

リブルラブルの音が頭に響いてゲームに集中できず、10面でゲームオーバーでした。ふと隣を見ると、見慣れたボスコニアン基地が…。

（――「ブラスト・オフ」?ブラスト・オフっていえば、アタリ社長の中島さんが、ボスコニアンのゲームスタート時にしゃべってた音声合成じゃないか。…まさか、ボスコニアンの第2弾!?）

シューティングゲームは、今ではよほど練りこまないと売れないのに…と思いながら、僕はボスコニアンとブラスト・オフを頭の中でオーバーラップさせてプレイしました。

（――右ボタンで武器の交換ができるのか。…でも、あまり目立つ場面もないし、なんかシューティングとして物足りないなあ。別に、同じナムコだからいいけど、こんなゲームにボスコニアンを使ってほしくなかったなぁ。僕が持っていた〝ボスコニアンの夢〟を崩さないでほしかったな…）

気がつくと、基地の中で死んでました。席を立ちましたが、リブルラブルはまだ空いていませんでした。

（――しかたない、待とう）

僕は待つ事にしました。しかし、目の前の人は、ものすごく上手でした。己の字固めを得意とし、お花畑を利用して、常にオーバーチャージをして、確実に宝箱をバシシするという、とてつもないパターンを使ってました。30分後、ようやくリブルラブルをプレイしました。ところが、待ちくたびれたせいか、ただやみくもにバシシばかりしてしまい、2面でゲームオーバー。

再び待って、もう一度プレイしました。桜の木?と共に、シーズンが始まります。マシュリンを連れて、ホブリンがうろつきます。ホブリンごとマシュリンを囲みます。少し土壌が荒れてしまいました。種の位置を確認し、お花畑をつくる為、なるべく種のまわりではバシシをしないように努めます。シェアーの邪魔をかいくぐり、宝箱を素直にバシシします。

パンパカパーン。

ファンファーレと共に、かわいいトプカプが散らばります。努力して、なんとか3匹バシシしました。そうこうするうちに、1面クリア。

緑の葉の生い茂る木と共に、次のシーズンが始まります。種は、その芽をふき、そして花が咲き、実がなり、実は3つの種を出します。こうして、お花畑ができてきます。

再び宝箱をバシシ。今度は4匹バシシしました。そして奇跡がやってきます。画面にはきれいな花が咲き乱れ、宝箱の捜索の始まりです。

その後、もう一度奇跡をおこし、5面であえなくゲーム



↑（東京都　Gucky／君）★こーして見ると、ザウエルの隠し子みたいなのだった。

オーバー。でも、気分は大満足でした。

僕は、この日はじめて、ゲームというものの意味を知ったような気がしました。ただ、うわべだけがおもしろそうでも、いくらグラフィックがよくても、いくら音楽がよくても、ゲームとして、何か人を魅了するものがなければ、それはゲームではないと思いました。人々が夢中になり、時間を忘れてプレイしてしまうようなゲームを、僕たちは求めているのです。

〝古い〟とか〝収入が少ない〟といった理由で、昔のゲームがあまりおもしろくない新しいゲームに変えられる場合が多くありますが、このへんで一度、各メーカーに「本当のゲームのおもしろさとは何か」という事を再認識してほしいと思います。欲を言えば、〝とりあえず、こんなんでいいや〟ではなく、〝あと1年かかっても完璧に仕上げるぞ！〟ぐらいの意気込みを見せてほしいと思います。

今、家のファミコンは、ドルアーガが占領しています。そして、僕はドルアーガをプレイするたび、こう心の中でつぶやきます。

「古きよきゲームたちよ、ありがとう」

（北海道　XAQ山田君㉓）

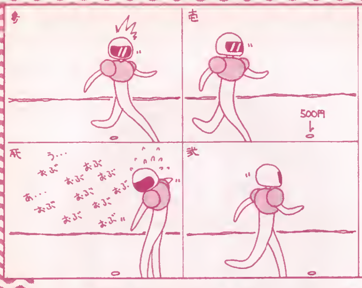
★やりこんだゲームが姿を消すたびに、自分の一部分がなくなってしまった様な気がする。そんな懐しいゲームや、まだ見た事もないおもしろいゲームに囲まれて暮らしたいな…等と思っている自分に気付く時、「ああ、これが〝ゲーマーの思い〟なんだな…」と感じます。

裏切られる事に、慣れたりはしたくないね。

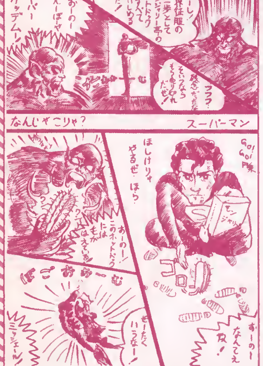
パロディゲーム大集合

No KIDDING!

先月の忍の1字に続いて、読者から今度は白い手袋の片方が送られてきた。うひーっとうとうゲーメストに怒りの挑戦状が!?と恐る恐る手紙をあけてみると…。「最近トラックボールについてのお便りがのってますが、このスベリ止めのツブツブつきの軍手を使えば手をケガする事はありません」……どっひゃ——!!だ。



↑（石川県　表英昭君㉓）★わかる、わかるぞその気持ちィ——ッ!!



↑（北海道　ちょっぱあ卍君）★うわあっもう全然わけわからん。助けて!!

The inflation broke out and everything……

忍の一字じゃ終わりあらず

☆——ついに児民党総裁、竹舌くだるは6ルート疑惑の高まる中、消費税を強行。内閣支持率はガタ落ちし、誰もが竹舌辞任・内閣総辞職を願っていた。

だが、竹舌氏は「ひたすら忍(にん)の1字で頑張る。私は忍耐では誰にも負けない。」と放言し、首相の席にのさばり続けた。

当然、野党はついに怒りが爆発した。

「竹舌よ、消費税を廃止し総辞職しろ!!忍の1字で済ませるワケにはいかん。これでは金と権力に汚された黒い政治に終わりはこない」

団結した野党は、かつて安保反対運動の戦士だった2人の若手議員を呼び出した。そして、打倒竹舌の断を下したのである。

◇遊び方

1Pは狂産党議員、2Pは社怪党議員だ。8方向レバーで操作。ボタンは右がゲバ棒、左が火炎瓶だ。火炎瓶は数に限りがあるが、敵を炎に巻き込むぞ!!また、ジャンプしながら右ボタンを連打すると、拳を振り上げアジ演説（多くの人をそそのかし煽動すること）をする。すると、左翼青年が駆けつけて共に闘ってくれるぞ!!ステージで1回しか使えない必殺技だ。

ステージ1　東京の街中

児民党に傭われたヤクザ、暴力団が相手だ。ドスやハジキを恐れるな!!ボスは八国神(やつくに)社にいる女組長だ!!日本刀を構えて切りかかってくるぞ!!

ステージ2　国際空港

大地をゆるがす軍艦マーチの大音響と共に右翼の黒い装甲車が参上、プレイヤーをひき殺そうとする。ボスは米国プッシュ大統領だ。自由化をせまる彼をアメリカに帰らせろ!!

ステージ3　6ルート社

ボスは蝦夷(えぞ)蝦氏だ。株券攻撃に注意!!高値をつけてたLIFEが最低値をつけてしまう！

4面、TNT社のボスである多額の保釈金を積んで出てきた心頭氏の買収札束攻撃も厳しいぞ！

ステージ5　機動隊

今までとは格が違うプロの奴らが攻めてくる。レインジャー部隊には気を配れ！ボスは防衛庁長官だ。小型核弾頭攻撃は恐怖そのもの。

ステージ6　国会議事堂

いきなり若手代議士のヤジ攻撃。文部大臣の君が代の日の丸攻撃は凄まじいの一言。さらに三大大物が出現。宮技(わざ)、泣か屠根、阿倍々、海千山千の彼らは本当にしぶといぞ！

そして宿命の竹舌との対決。まず消費税攻撃!!降りそそぐ黒い1円玉に当たるとLIFEが3%ずつ減少！そして最後はなんとガマン比べ!!自称忍耐力No.1をほこる竹舌と勝負！悪口、暴言、罵声…耐えて耐えて耐えぬけ!!君が勝つと竹舌はウソをつきの為、舌を抜かれて泣いて謝罪するぞっ!!

さあ、3%の怒りをこのゲームにぶっつけよう!!

（兵庫県　竹本淳一君㉓）

★結局、現実がゲーム(?)の先をこしてしまったね。記念に非課税のテレカを送りましょう。

パロゲー短編集！

☆たんばOUTRUN

カッコいい霊柩(ベンツ)車に乗って大霊界をドライブするカーレース・ゲームだ。地獄・精霊界など多彩なステージは全部で16。行手をさえぎる自縛霊は体当たりしてやっつけろ！さあ、君も天界目指してTAMBA ON!!

「プレイするのはちぃーっともこわくない！」

（静岡県　泰安〝クールタッチのゲパルト〟洋行君）

☆チェイスHキー

今までの麻雀ゲームでは物足りなかった君に！このゲームは君が刑事になって犯人（全て女性）を捕まえる事が目的だ。犯人車を発見したら通信システムで犯人と麻雀をしよう。やつがギブアップしたらHキーを連打だ!!

……あとは御想像におまかせします。

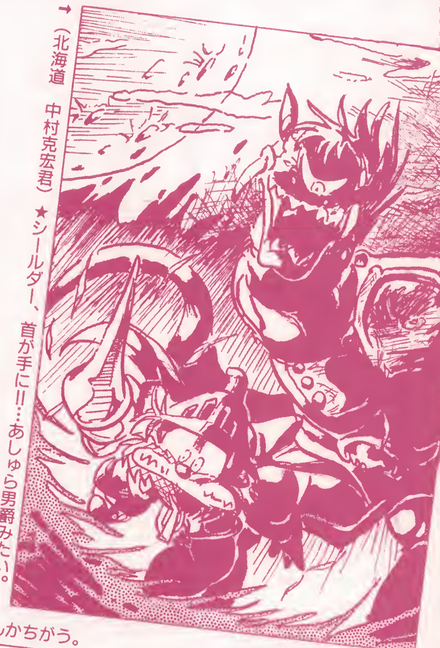
（宮城県　ときめきドラえもり君）

こちらこだわり派

READER'S OPINION

仕事が忙しくてゲーセンに行けん！なんで忙しいかってえ？…俺は郵便局で働いてるわけだが、この度のショーヒゼードーニューに伴い、今まで10円単位でもよくまちがってた切手の残計が更にややこしくなり、案の定1週間で早くも3千円の欠損！（推定）やい竹○どーしてくれんだよこの始末!!金返せ!!

――宇都宮市　寺本真一君



（北海道　中村克宏君）★シールダー、首が手に!!…あしゅら男爵みたい。

一般入場について オペレーターの立場から一言

☆元々、AOUショー等での一般入場というのは、ゲームのインカムや客層のデーターをオペレーターがとる為のものでした。

ところが最近、ショーでのアンケートや客入り等のデータがあまりアテにならなくなっているんです。

原因は、学生や一般客が答えるアンケートの内容が、実際に自分がお金をつぎこんでやるゲームではなく、単に興味だけでゲームの良し悪しを決めているからです。これだとゲームのプレイバランスのデーターがとれない為、そのまま間に受けて商品を入荷すると売り上げが思ったより低い事が多いんです。

それに、ブースとしての客入りなんかも、席さえあいていればどんなゲームでもやる連中がいるので（小、中学生に多い。）これもほとんどアテになりません。

ゲームの内容を見るだけなら、こんなショーを開く必要がないので、一般客も入ってほしいのですが…。いっその事タダでゲームをさせるのをやめて、マネーカードか100円を入れてゲームをするようにすれば、一般客のいいかげんな言動もかなり抑制できていいのではないでしょうか。

今回のAOUでも、どう見てもオペレーターとは思えない連中がゲームを占領していて、私自身3台しか実際にプレイしてみる事ができませんでした。

ショーの体制よりも、こういう人達のマナーの方が問題があると思うのですが…。

（愛知県　足立謙二さん）

★実際にショーに入場する様な人は、ゲーメスト読者の中でもごく一部の人達だと思いますが、どうなんでしょう。

確かにゲーマーだったら、新しいゲームが、しかもタダでできてしまうのならプレイしたくなるのは仕方ないですよね。でも…。

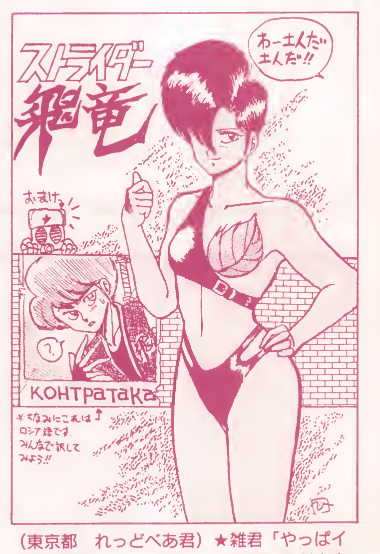
皆さんの意見を待ちます。



（大阪府　中村雅信君）★死んでも死なないタフな奴っ！



（大阪府　山三君）★男はパワーだっ。なんかちがう。



（東京都　れっどべあ君）★雅君「やっぱインド人の女のヒトっていーよな。好きだよウン」…アマゾネスってインド人かぁ!?

誤解だ、偏見だと言うけれど… もう一度考えてみたい

☆5月号のおあずけさんの手紙（41ページ）を読みました。「ほどうだより」に書かれていた、ゲームセンターに行ってみた補導員の書いた「耳をおおいたくなるような金属音のとびかう中で夢中になっている少年達の姿に心をくもらす…ここがはたして健康的な遊び場であるのかどうか」という文を読んで…というものです。

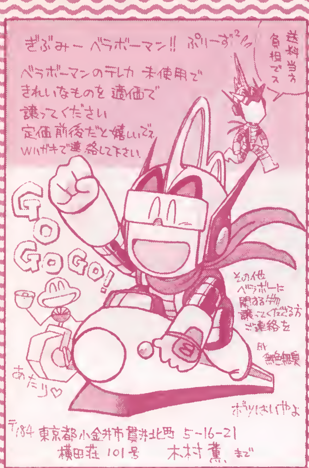
おあずけさんの意見がまちがっているというわけではありませんが、誤解だ、偏見だという前に、少し考えてみてはいかがでしょう。

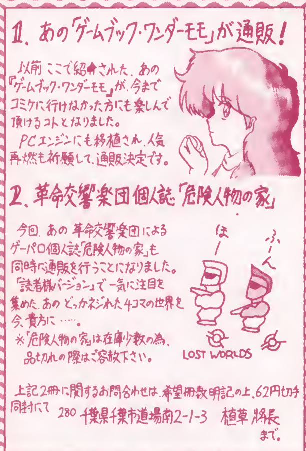
私だってゲームミュージックが大好きで、「金属音」なんてたとえられるのは「じょーだんじゃない！」ってくらい腹が立ちます。

でも、一方的に補導員に文句を言っても、簡単に返されてしまいます。ゲーセンに入った途端、一斉にワッと聞こえてくる音楽を、ゲームを知らない補導員が聞いたら「金属音」に聞こえるのは仕方ない事ではありませんか？

「物事は中味が大事だ」と言われますが、やはり第一印象が良くなければ、中味を見る気にすらならないでしょう。

自分の思った事を言うのは、大変結構な事ですが、たまには後ろに引いてみる事が大切です。こうした意見を、オペ







急告.

最近、「砂樹　帝」と名乗る人が、いかにも編集部の人間であるかのようにして、各地で原稿依頼をしたり金品の貸借りを行っているようです。そのような行為はゲーメスト編集部とは一切無関係であり、当編集部の関知するところではありませんので、皆様充分お気を付けください。

なお、新声社「ゲーメスト」では、編集部員個人の立場で勝手に原稿依頼することはありません。また商品の売買・交換などを編集部の名のもとに行うことを一切認めておりません。

新声社
ゲーメスト編集部

まだまだまにあうぞカラーイラスト!!

★先月で募集したカラーイラストコンテスト用イラスト、今ならまだ間にあうぞっ!!

楽しーイラスト、かっちょいーイラスト、このチャンスにさっさと出すべし!!次の号でドッゲェェ――ンと紹介するかんね。今回も読者選考でテレカデザインを選ぶぞ。(商品は1万円とそのテレカ…私も出そーかな…うーん)。優秀賞や腰くだけ大賞もあるんでぐわんばって下さい。

あ、アイランドの方のイラストもよろしくぅ／カセットレーベルのもお願いィ／特集の企画もたのむうぅ／読者にたよるゲーメストオォオォ／



↑（札幌市　らぶせくしぃぷりんす君）

さて、新担当へバトンタッチしてのアイランドもなんとか第2回。載せられなかったお便りも、編集部では全部読んでいます。だから、恥ずかしくって周りの人になんか言えるかってんだバッキャロィ／てやんでえ。とか、気付いた時には愛してしまっていたの…とか(男と男はさけたい…)どんな事でもいいから気軽に手紙下さいねっ。

今まで出したことのない君、没られてやめてしまったアナタも、この機会にお手紙くれるとうれしーな。イラストやバカ話もお待ちしておりますのだ。

ではまた来月!!（栗）

究極の選択
THE FINAL SELECTIONS

ってなわけで、どちらかを選ばなければならない場合、アナタだったらどっちを選択ぶ……!?

❶顔がぜんじ師匠になるのと目玉が雑君先生になるの。
❷PⅡでいきなり九連宝燈をツモられるのと金を呑み込まれるの。
❸原稿を落とすのと原稿を没られるの。
❹ローラートロンのお姉さんとサン電子のお姉さん。
❺テトリスで緑が百連発でくるのと紫が百連発でくるの。
❻シューティングで、敵が固くなるのとボタンが固くなるの。
❼あと100円しかない時、プレイするとしたらPⅡとPⅢと。
❽ストリートファイターの筐体に入ったイメージファイトと、旧ハングオンの筐体に入ったパワードリフト。
❾雑君先生に。彼女ができて大学落ちるか、大学に合格して女と縁のない一生を送るか。
❿ラスト。ゲーメストと一生別れるのとゲーメストが廃刊になるの。

（宮城県　根井〝アップルシード5巻まだかなあ…〟明君）

★⑨番どうでしょうか。どーぞ。「選択も何も大学落ちたんだからあとは彼女出来るだけだい。しつこいアちぇ」

……だそーです。

レーターの方々に分かっていただき、この「金属音」に聞こえる原因をとりのぞいていただけば、私達の大好きなゲームミュージックに対する偏見は解けると思います。

次に「ほどうだより」を読んで…。補導員や一般の人々の考え、ゲームセンターにどのような偏見を抱いているかを実感させられます。そして、この補導員の考えも、まちがっている――とは言えません。「他のゲームセンターはこんな所じゃない！」といくら吠えても、1つでもそういうゲームセンターがあれば、このように言われてしまっても仕方がないのです。

私たちだって、1人々々ゲームセンターに抱いている感情は違うと思うし、店にしてもピンからキリまである。私たちの考えもロクにまとまっていないのに、世の中のゲームセンターへの偏見が解けるワケがない。

最後に、おあずけさん始め皆さんへ。

ゲームセンターの事でなんだかんだ言われたら、言い返す前に少し立ちどまって考えてみましょう。文句を言いたいのはわかります。それも、ゲームを、ゲームセンターを愛しているからという事はよくよくわかります。でも、補導員のこのような言葉がなかったらどうでしょう。今まで乱れていたゲームセンターはもっと乱れてしまうのでは？

まずは、私たちのゲームセンターへの考えをまとめる。これからすべてが始まる、私たちへの課題ではないのでしょうか？

（仙台市　LOGさん）

★1つの意見に対してまた1つの意見が出され、しだいにお互いの考え方とやり方がみえてくる。自分達だけの考えにこり固まる前に、もう一度冷静になれる討論の場に、アイランドがなれたら…と、思います。

ゲーメストは皆さんの声をとりもつ役であって、実際に考え、行動するのは皆さんなんですよ。

ご商談コーナー

☆このコーナーでは、読者の皆さん同志の交流をお手伝いします。文通希望、譲ってほしいもの、売りたいもの等々どしどし編集部にハガキでお便りください。

なお、当事者の金銭に関するトラブルにつきましては、編集部では責任を負いかねますので、御了承ください。当人との連絡は往復ハガキか返信用切手・封筒入りの手紙を使用すること。これは最低限のマナーです。

掲載項目以外での当人との接触(強引なサークル勧誘、一方的な手紙等)、または業者の方の御利用はご遠慮ください。

売ります

☆各種ゲームビデオを1500〜1800円で。まとめて購入する人優先。リストを送りますので62円切手同封で。(〒241 神奈川県横浜市旭区中沢町56-355 西村宣彦)

☆PCエンジンにAVブースター、ターボパッド、究極タイガー、ビジランテ、P47をつけて2万円で売ります。闘いの挽歌又は阿修羅の章の基板(ハーネス付)との交換もOKです。その場合、カプコンGM1のCDを差し上げます。W葉書で連絡して下さい。(〒358 埼玉県入間市宮前町8-33 矢野佳保)

☆デコのブラッディウルフに同じくデコのファイティングファンタジーのサブ基板とジョイスティック(ナムコ)をつけて4〜5万円で。全て新品同様。W葉書で。(〒167 東京都杉並区桃井2-20-21 佐藤徹文)

☆ツインファミコン(旧)箱なし、アダプター付きを五千円で、FC新旧20本あまりを500〜2500円で。(〒663 兵庫県西宮市上甲子園2丁目3-11 大薮拓)

☆GSMギャラクシーフォース、究極タイガー、大魔界村、イメージファイト(全てCD)を1000〜1200円で。W葉書で。(〒641 和歌山県和歌山市新中島26-12 北浦淳也)

☆PCエンジン+付属品+ターボパット+ジョイタップ3+ソフト8本(全て箱説付)を3万5千円で売ります。本とドラスピのポスターもつけます。送料そちらもち、W葉書にTelもかいて連絡ちょ。(〒723 広島県三原市円一町1900-32 福岡浩二)

☆ペンゴ+タイムパイロット+サイドアームズ3つで8万円で(ハーネス付)。葉書で。(〒567 大阪府茨木市西中条町14-32 岡橋伸樹)

買います

☆PCエンジンにAVブースターとマルチタップ、ソフト1本以上をつけて1万7千円ぐらいで。売ってくれた人には、沙羅曼蛇とWECルマンのテープ、FC2本をつけます。W葉書で連絡を下さい。なるべく安価で!(〒850 長崎県長崎市出雲1丁目9の18 成清勝志)

☆ロストワールドの基板を7万円以下で、またカプコンの基板をなんでもゆずって下さい。まとめてゆずってくれたら、メガドライブ+ハリアーIIをプレゼント! なるべくお安く…連絡はW葉書で。(〒143 東京都大田区大森東1-36-8-412久保田竹詩)

☆ゲーメスト創刊号からNo.21までを高価にて(1万円位)買いますので、どうか譲って下さい。送料こちら持ち。連絡はW葉書にて。(〒939-07 富山県下新川郡朝日町横尾852 石田剛)

☆ゲーメスト創刊号からNo.10までと、No.12、13、19(なるべくキレイなもの)をまとめて1万円で譲って下さい。譲ってくれた方にはファミコン本体を差し上げます。まずはW葉書で。(〒651-13 神戸市北区有野町有野2073-30 黒田和秀)

☆VG筐体(完動、ボタン3つのもの)とくにおくんを2万円以内送料込で売って下さい。初心者なので、すぐゲームができるものに限ります。売って下さった方には、FCジャンプと必勝本を差し上げます。W葉書で連絡下さい。(〒941-21 新潟県長岡市高野町266 田中博樹)

☆恋のホットロックを1万以内で売って下さい。ラビオレプスとTAITOのイメージガールのポスターを付けます。それと麻雀も安く売って下さい。希望価格を書いて、W葉書で。(〒573 大阪府枚方市楠葉並木1丁目1-12 福本太郎)

☆キョーワのコントロールボックスを、またVG基板を価格応談にて。希望価格を書いて連絡して下さい。(〒185 東京都国分寺市本町3-7-22-505 佐藤宰)

☆魔境戦士の基板をパネル付で1万2千円以上で売って下さい。送料こちらもち。PC用ソフトソンソンII、RタイプIIをおつけします。連絡はW葉書にてお願いします。(〒146 東京都大田区矢口1の7の15 吉田雅春)

交換・その他

☆私のPCエンジン+ロムロム+コブラ+Fストリート+ジョイスティックを、あなたの18インチ筐体+グラII基板(ニューバージョン)+ハーネスと交換して下さい。W葉書で連絡を。(〒965 福島県会津若松市昭和町1-19 河内恒)

☆18インチ筐体(水平パネル、3ボタン)をお持ちの方、僕のキョーワコントロールBOXⒶタイプと交換して下さい。まずはW葉書で連絡を。(〒326 栃木県足利市大町509 五十嵐幹幸)

☆部屋の整理をしていたら出てきたリブルラブルのバシシマーカー(ううっ、なつかしいナムコ純製)を8名の方にあげちゃう。交換の品があればうれしいけど、とにかくW葉書で。(〒520-01 滋賀県大津市下阪本2-10-13 楽久司)

☆良心的な読者の方々にお願い。ゲーメストを貸して下さい。希望誌号はNo.1〜7まで。丁重に扱った上、責任をもって1カ月以内に返送します。連絡下さった方には、SET等の幻のギャグアルバムのテープを送ります。まずは葉書もしくは封書で。まだ見ぬ記事を読ませて下さい。待ってます!(〒395-11 長野県下伊那郡喬木村小川8056の1 内山紀之)

☆アーケード、パソコン、ファミコン等ゲームの好きな方、私と情報交換して下さい。男女年齢地域不問。何でも気楽に話せる方待っています。(〒421-02 静岡県志太郡大井川町上小杉1602 阿部真一)

☆全国のゲームサークルの皆さま方、ゲームを始めて1カ月ちょいの私と情報交換して下さいませんか? どんなサークルでもかまいません。お願いします。ちなみに、私はどこのサークルにも入っていません。どうぞ、よろしく。
P.S. 赤い字で、サークル名を封筒に書いておいて下さい。(〒982 仙台市若林区一本杉町36-13 千葉美枝)

☆これを読んでいるゲーム好きのキミ!僕に手紙をくれませんか。ゲーム(アーケード、パソコン、D&D…)が好きな方なら、誰でもかまいません。返事は100%出します!(〒787 高知県中村市具同686-3 尾崎誠司)

☆「PANIX」の本ができた!! 先日の募集で集まってくれたメンバーで作ったパロディ中心の同人誌です。B5オフセット48P、送料込500円の無記名小為替を下記まで。(〒142 東京都品川区二葉2-4-19 真渋方渡辺重利)

☆小さな本だします!〝LOVE-IS POWER〟ハガキサイズ、コピー16P。内容はおもにイラストとフリートークです…詳しくは切手同封で。BY 七瀬将斗(〒665 宝塚市御殿山2丁目13-10御殿山パークサイド5号室 中尾美智子)

☆秋田のド田舎でほそぼそと暮らす我々が「高校卒業記念文集」という事でGAME本を作っちゃいました。その名も「すくらんぶるGo Go Go!!」内容はマンガ、フリートーク、イラスト等です。今はみんな散りぢりになりましたが、みんな一生懸命描いたものです。もの好きな人は是非買ってみて下さい!62円切手同封で。(〒015 秋田県本庄市東裏尾崎3の3 佐藤靖之)

お便り待ってまーす



★皆さんからのお便り、イラスト等、なんでもお待ちしています。イラストをハガキにかく場合は黒インクを使ってくだささあああい。

あて先 〒101 東京都千代田区内神田1-15-15 柴田ビル
新声社
ゲーメストアイランド係

特集
開発デザインイラスト
バトルロイヤル!!



GOLDEN AXE

WILLOW

HELL FIRE

ワルキューレの伝説

TONMA

RASTAN SAGAⅡ



乗り物 其の一

ところであちこちにちらほらみえるデフォルメされたキャラクター、何を隠そうUFOキャッチャー用の人形のデザインなのだ。乗り物其の一（チキンレッグ）のもあるぞ。



GILIUS＝THUNDERHEAD

彼は元ファイヤーウッド王家の兵士であり、デス＝アダー軍との戦いの時、弟をデス＝アダーに目の前で殺されている。その時彼も重傷を負ったが、幼いティリスを連れてあやうく逃げ延びた。150才職業ドワーフの戦士。



DEATH＝ADDER

諸悪の根源。キライな食べ物・マイケルジャクソン、得意なゲームは獣王記。

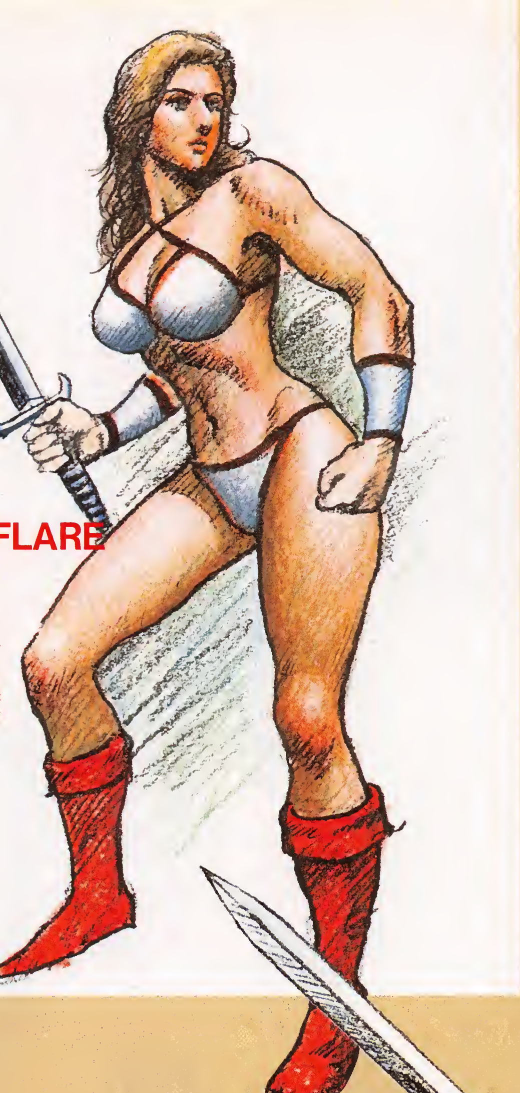


乗り物 其の二

ドラゴン。







TYRIS＝FLARE

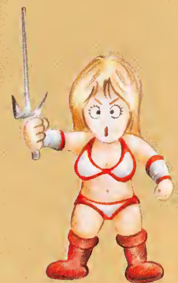
本名ティリス＝ファイヤーウッド＝フレイアー。デス・アダーにより壊滅させられたファイヤーウッド家唯一の生き残りである。23才職業女戦士。



特集
開発デザインイラストバトルロイヤル!!

ゴールデンアックス

©セガ





肉親を殺された3人の戦士が繰り広げるファンタジー絵巻。「戦斧－GOLDEN AXE－」。イメージをブリバリに広げる、華麗なカラーイラスト群を、ゲームだけではモノ足りないキミに送ろう柳生博。そりゃーゴールデンハンマーですがな。







AX＝BATTLER

少年の時に母をデス＝アダー軍に殺された男。その時に持っていた大剣にしかと彫られてあった"AX-BATTLER"、それがそれ以降の彼の名となった。25才職業蛮族戦士。









「世界一の剣術使い」こと、マドマーディガン。ゲームの彼ってトラミチのレイに似てるよな。映画では、強かったけど三枚目とゆー感じでしたねぇ。







強い強いソーシャ。映画では母親である悪の女王バブモーダを裏切り、マドマーディガンと結ばれちゃうのである。



特集
開発デザインイラスト
バトルロイヤル!!

三位一体、マルチに展開
ウィロー

W·I·L·L·O·W™

カプコンの新作『ウィロー』はルーカスフィルムの同名映画のゲーム化だ。ここではキャラクター中心に、映画、ゲーム、イラストを見比べてみよう。まずは主人公、ウィロー。ゲームではすっかり子供の彼も、映画では妻も子もあるトッチャンぼーや。







カエール将軍。バブモーダの軍隊の司令官である。彼との一騎打ちもちゃんと用意されてるぞ。しっかり強いから安心するよーに。





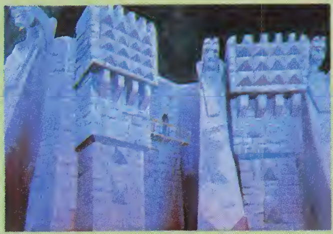
MOVIE





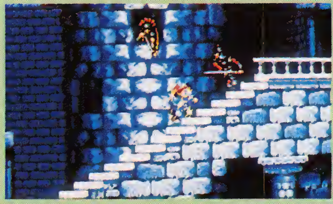
イラスト





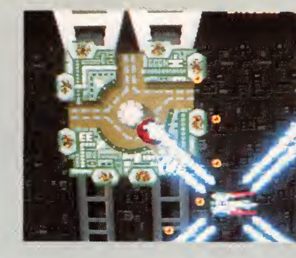
GAME



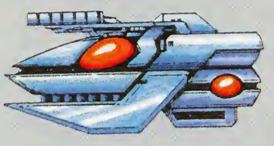


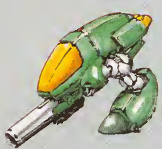
ソーシャのキャンプ、ノックマー城それぞれの映画、イラスト、GAMEの画面。まちがい探しじゃないぞ。探してもいーけど。

STAGE 1

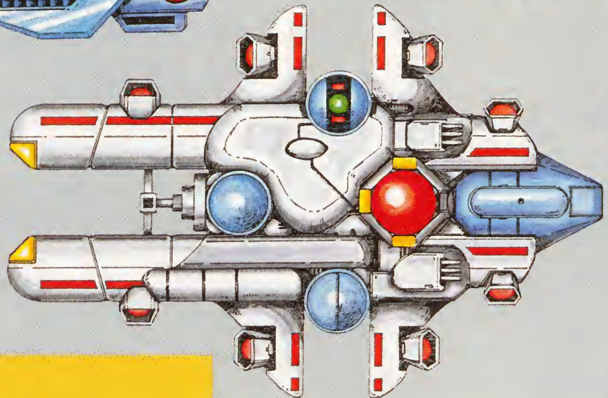


⬇アドゥール　得点400pts.
敵の輸送船だが、パワーアップアイテムを持っている。また、後ろから破壊すると…。

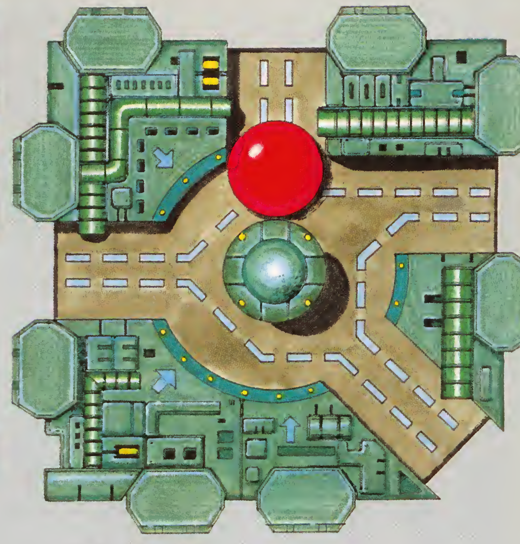




⬆ティーガー　得点300pts.
ギルド帝国の誇る主力機動戦士。



➡ラルガッス　得点2000pts.
STAGE-1の中ボス。丸い3つの砲台を破壊すると後部脱出口が開くので、そこからメイン・コアを攻撃すれば破壊できる。



⬆ベルグドル　得点10000pts.
STAGE-1の大ボス。装甲が強力なため、内部に設けられた通路からうまく狙わないとメイン・コアを破壊できない。メイン・コアは被弾すると自動防御システムが働いて位置を移動してしまう。また、あまり手間どっていると、中央の隠し砲台が開いて反撃してくる。

特集
開発デザインイラスト
バトルロイヤル!!

ヘルファイヤー

©東亜プラン

HELLFIRE

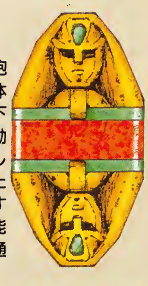
弾が出る出る！　敵も出る！　ビシバシの本格派シューティング、ヘルファイヤー!! 超カタイ大ボス小ボスの大行進に腕がなるなるアナタの為に、愛を込めてお送りするヘルファイヤー強敵難敵図鑑――なのだ。

STAGE 2

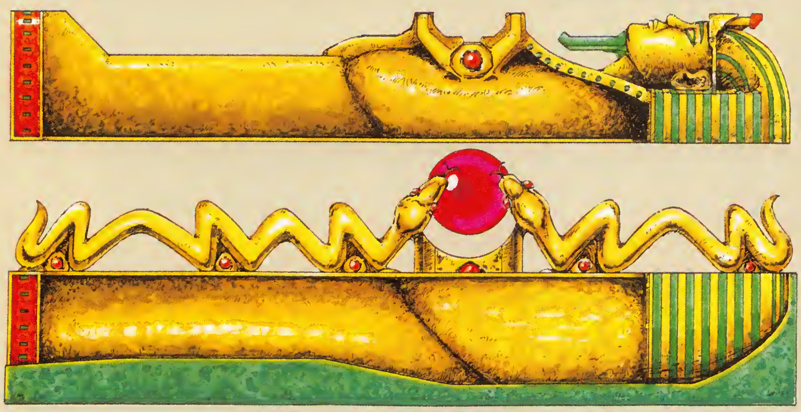


⬆グール　得点300pts.
大ボス・フィメールの下僕で外部からの侵入を妨害するが憎めない奴。通称「ゴキブリ」。

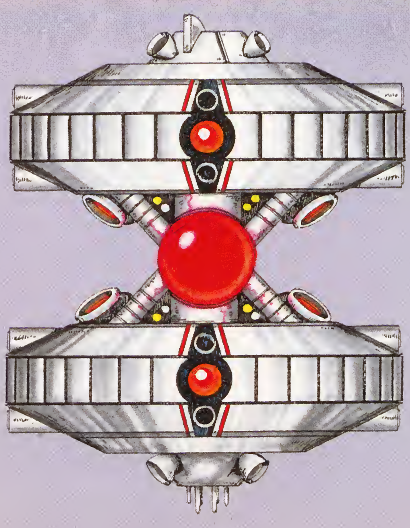
➡ネフェル
得点500pts.
天井と床に砲台を持ち、本体はその間を上下にピストン運動して弾を供給している。そのため本体を破壊すると砲台も機能を停止する。通称「コケシ」。



⬇フィメール　得点12000pts.
STAGE-2の大ボス。ギルド帝国に占領されて何万年かの眠りからさめた。心臓部のメイン・コアを破壊しなければ倒せないが、一度被弾するとオートディフェンス・コントロールが作動して、その時点の自機のパワーに対応してしまうので、一度死んでしまうと超固い。



STAGE 3

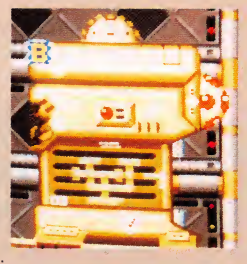


⬇Gマイン-R　得点2000pts.
STAGE-3の小ボス。周囲の小さなボールは、装甲が固くて破壊できないが弾はうってくる。動きが規則的なので、よく見切って中央のメイン・コアを破壊する。

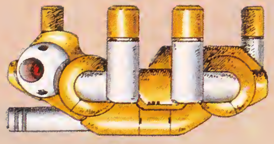


⬅スペシネフ　得点14000pts.
STAGE-3の大ボス。上下に動きながら雨のように弾を発射するが、慎重に中央のメイン・コアを狙えば案外弱い。

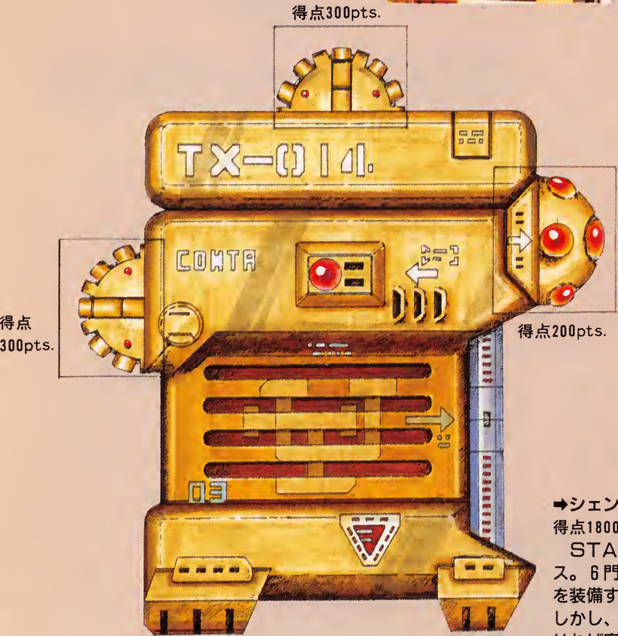
STAGE 5

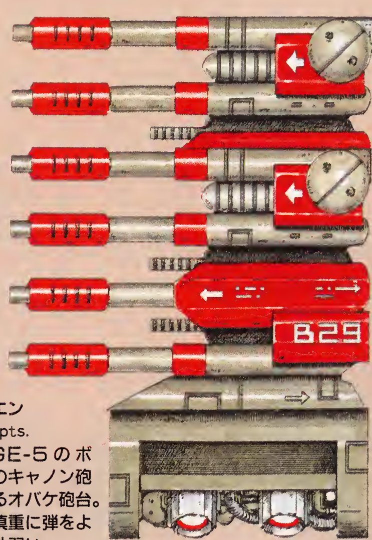


⬇ゼンブ
基地内の天井と床に敷かれたレールの上を走る輸送コンテナで、主に４体のティーガーを搭載している。装甲は強力で破壊できないが、装備されている砲台は破壊できる。



⬆スベル　得点300pts.
STAGE-5のボス・ゾーンの門衛である。伸縮自在の足で天井にぶらさがり、ムーン・ウォークのように動く。レーザーを装備していないとつらい。



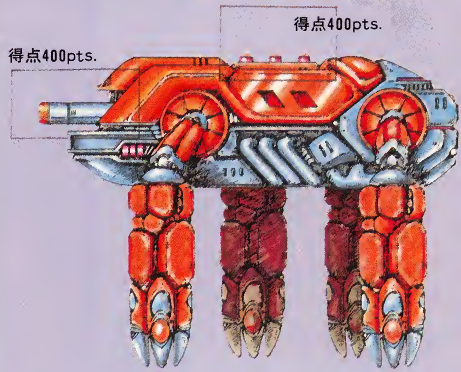


➡シェンエン
得点18000pts.
STAGE-5のボス。６門のキャノン砲を装備するオバケ砲台。しかし、慎重に弾をよければ案外弱い。

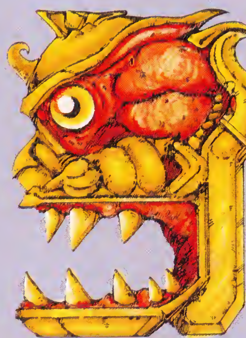
STAGE 4

⬇フェルジナンド
ギルド帝国の歩行型戦車。装甲が強力で破壊する事は不可能だが、前方と背面の砲台は開いた時に攻撃すれば破壊できる。足の間をくぐろうなどとは決して思わない方がよい。



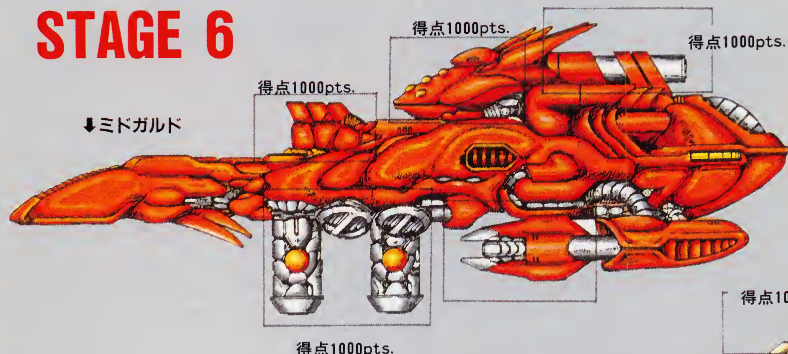


➡サッチェル・マウス
得点4000pts.
STAGE-4の大ボス。四位一体の攻撃は単純だが、口からはき出す火の玉や目から出す金色の弾と相まってなかなか手強い。やはり１つずつ徹底的に集中イジメするのがいいかも…。

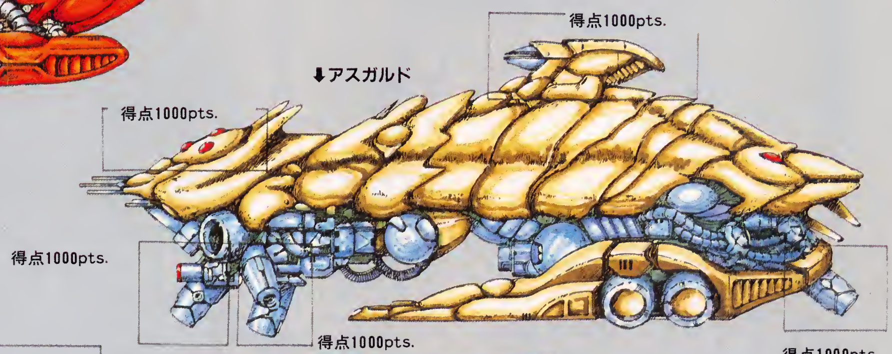


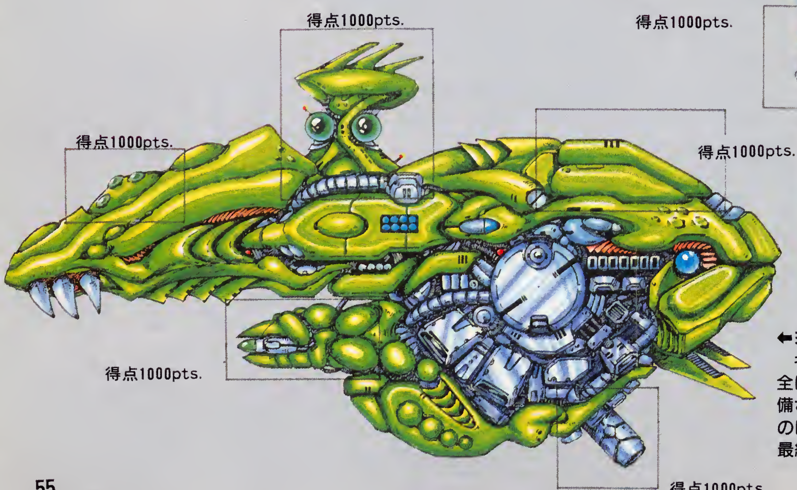
STAGE 6

⬇ミドガルド



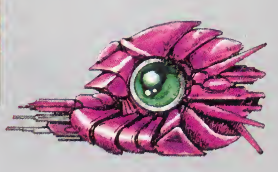
⬇アスガルド



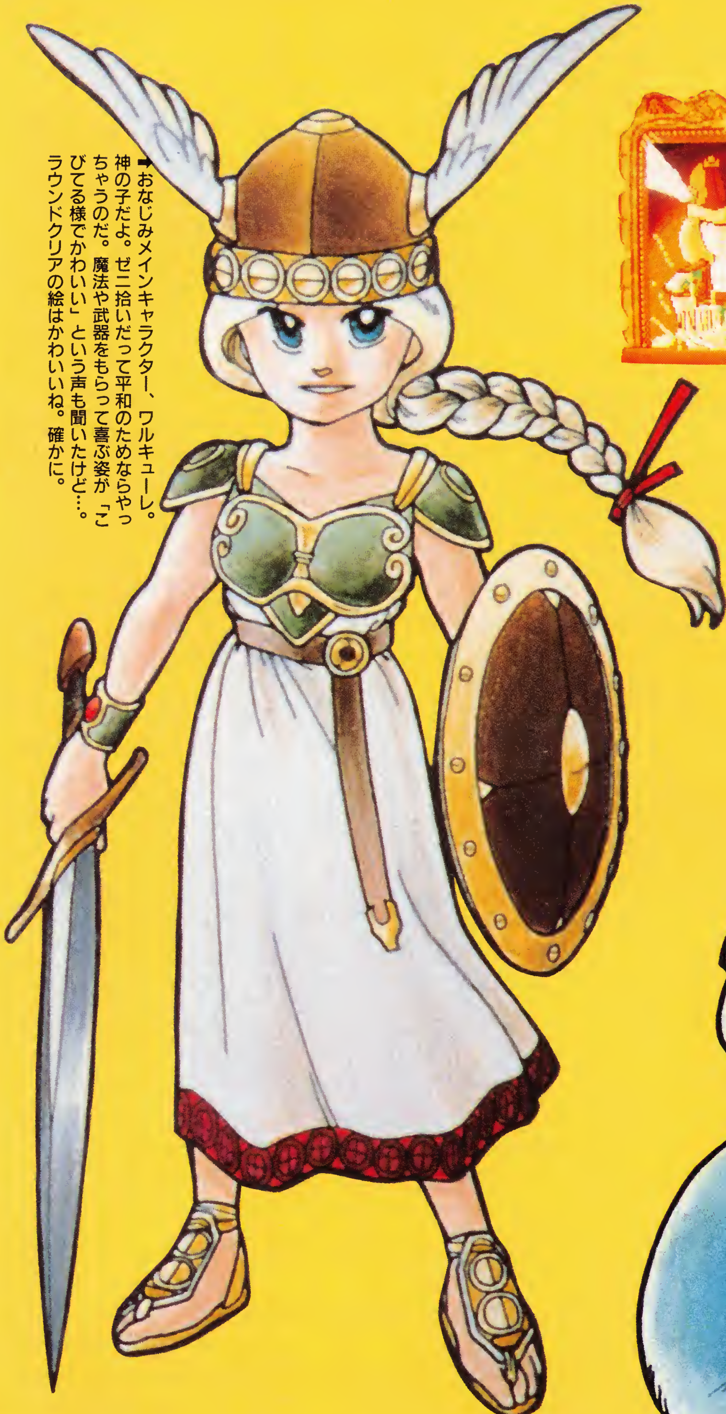




⬅ヨツンヘイム
ギルド帝国最強艦隊を構成する大型艦。完全に破壊する事はできないが、それぞれに装備される５つの砲台を破壊すればあとはでくのぼうだ。このあと、ギルド帝国総統の乗る最終ボス戦艦「シヴァ」が登場する。



⬆ダムンド　得点400pts.
最新のアイテム輸送船で、アドゥールの後継機。



➡おなじみメインキャラクター、ワルキューレ。神の子だよ。ゼニ拾いだって平和のためならやっちゃうのだ。魔法や武器をもらって喜ぶ姿が「こびてる様でかわいい」という声も聞いたけど…。ラウンドクリアの絵はかわいいね。確かに。



特集
開発デザインイラスト
バトルロイヤル!!

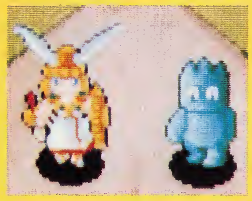
ワルキューレの伝説

Ⓒ㈱ナムコ



⬇同じく主人公、サンドラ(善)。さすがに地上人だけあって庶民的。表情も富かでユニークだね。皮の服くらい着せてあげたいなーとか思ったりして。え?ネームエントリーで着てる?まあね。

さて素晴らしすぎる音楽と、かわいらしいキャラ達で人々を魅了させてるワルキューレ。今回は後者の一部をとくとごらんあれ。











➡敵キャラ、フライドリル。何だか妙にかわいらしくて憎めないねってまぁ憎む程の敵でもないからなぁ…。『獲物を見つけると襲撃する』っていう設定だけど、そう見える?関係無いけど最近おさる系のキャラをよく見かけるね。



➡ホノーリアン。よく宝箱にかくれてる奴。1匹でふわふわとしてる分にはどって事無いんだけど、大勢だったり何かと組んだりするとけっこーうるさいんだよね。青い奴が案外いやな時に現れるからきらいだ。



⬆タッタ。最初に出てくるブーメランおやじ。若く小さくかわいい女の子に一発で切り殺される彼って、とてもかわいそう…。なーんて事はない。モテないおじさんは殺される運命なんだ。（おいおい）



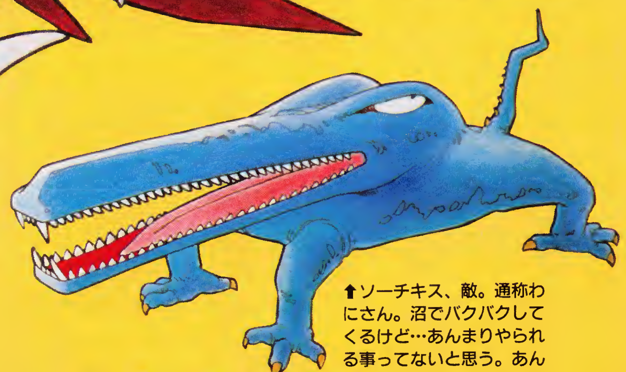
⬇行商人ズール。でも全然ずるくないのだ（古いギャグ…）。妙に今回の彼、こびてるね。なさけない…。結局アップも出なかったし…期待してたんだけどなぁ、てな訳でアップの彼。卑屈そうでかわいい。



⬅カオック。カチカチ歯を鳴らして威かくしてくる性格の悪い奴。見るからに憎らしい顔してるしあいそも悪そうだし…。いい子にしてないとこーんな顔になっちゃうぞっていういい例だね（?訳わからん）



⬆ツインギラス。まず1面ボスで出て来るのは知ってるよね。で、後半ではザコとして氷河をおよいでるんだ。げんこつ（左の頭）は痛いし、いかづち（右の頭）は骨までしみるし…。邪魔する奴は天誅（てんちゅう）だっー!



⬆ソーチキス、敵。通称わにさん。沼でバクバクしてくるけど…あんまりやられる事ってないと思う。あんまし目立たないから日の目を見れてよかったね、とでも言っておこっと。







➡コアクマン。敵じゃない。実は女の子だったんだね…しかもかわいいし…。忙がしいのにお昼寝してる変な子（え?違うの?）彼女の後を追って落ちてくゼニ袋を拾い集めるワルキューレの姿が妙になさけないんですけど…。アクマとズルとワルとか言ったりして、ごにょごにょ…。（何なんだ、いったい?）



特集
開発デザインイラストバトルロイヤル!!

LEGEND OF HERO TONMA™

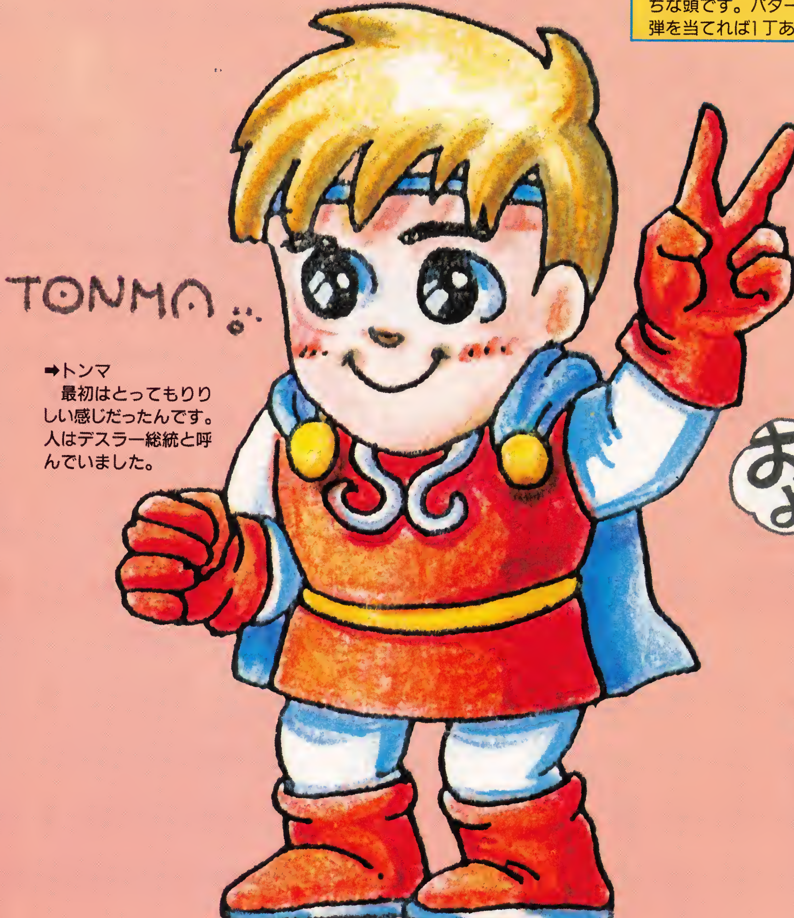
宝変化にキャラ変化。イメージイラストからドット絵、さらに画面写真と、3段階スライド方式で変化過程が分かる（ものもある）という特別企画だぞ！



⬆キラゴン
動きはパターン。5方向にキラキラ弾をはき、トンマが射程距離内に入ると火を吹くのだ。ここだけの話…アイレムのある人がモデルなのだ。



キラゴン ヒットポイントは超ありがちな頭です。パターンにははめて放物弾を当てれば1丁あがりてなもんですわ。



➡トンマ
最初はとってもりりしい感じだったんです。人はデスラー総統と呼んでいました。

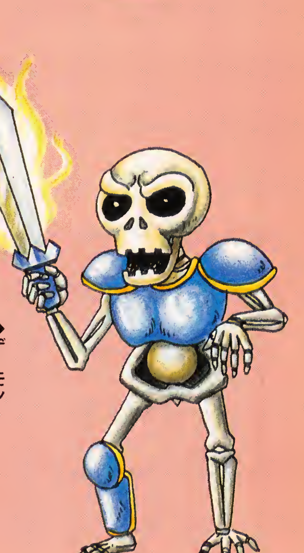




➡シールドスクォード
盾に当ててもノーダメージのやっかいな奴。地上にいる時はバック、空中で当たると向いてる方向に落ちるから気をつけて。



⬆ゾンビ
ジャンプしている姿も見て下さい。ヒップラインがカワイイんだ。



➡デーモン
腕の下に入ってしまえば勝ったも同然。火の玉ださないデーモンなんか、コワイことあらへん！

Nervous





ナーバス なかなかやっかいな動きをするんですコイツ。フライが直線運動なら、こっちは円運動だい！

Fly

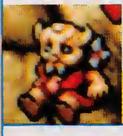




フライ これって、よ〜く見ると怖い顔してるんよ。チョンワチョンワって飛ぶから、よ〜く聞いて。

Red Bad

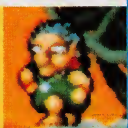




レッドバッド 鎖付きイガイガ砲丸を持って、とっても強そうな感じなんだけどね………。

Buddha





ブッダ トンマの頭上に火の玉を降らせるぞ。大仏様の様にパンチパーマ(?)だから、尊いお名前にしました。



ハンター トンマをめがけて、鉄砲を撃ってくるぞ。発射音がなんだか、豆鉄砲でちょっと情けないか？

Hunt'er



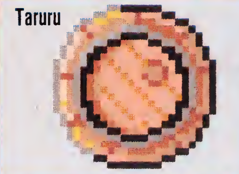
Lzou

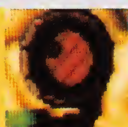




エルゾウ パワーアップをいっぱい持ってると、攻撃が強くなるよ。壊すとどとってもシュールになるから注目！

Taruru





タルル どこから来るのか、コロコロ、コロリン。タルルに乗るのもテクニック！ 出合い頭に気をつけて！

Nyoro nyoro





ニョロニョロ 3面のボス部屋入り口の天井にぶらさがるみょ〜なヤツ｡ヒョウキン者だけどなめたらあかん。

Fireman





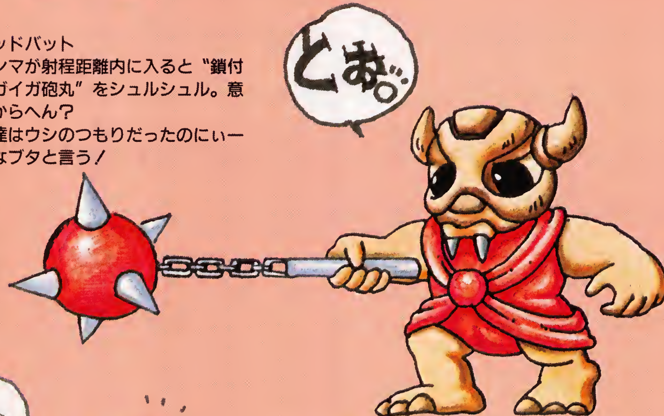
ファイヤーマン 吐き出した火の玉が、地面に落ちると、トンマの足元がぼ〜っ。これで哀れトンマは一巻の終り。昇天、SH⇧天。





⬆フライ　縦、横の動きの団体さん、列を乱さずトンマをサーチ。

➡レッドバット
　トンマが射程距離内に入ると"鎖付きイガイガ砲丸"をシュルシュル。意味わからへん？
　私達はウシのつもりだったのにぃーみんなブタと言う／



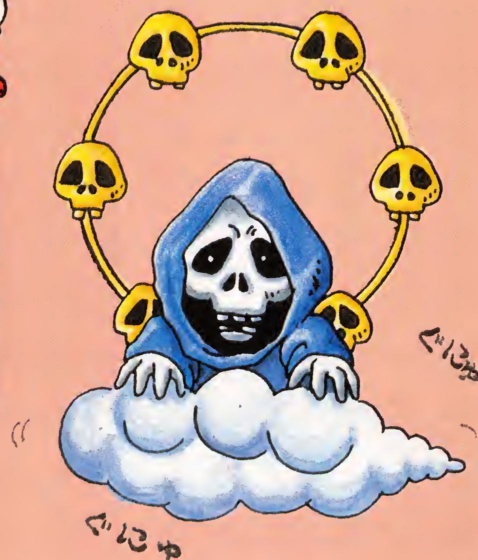




⬅ハンター
　決まった場所をうろうろしてるだけ。でもトンマをめがけて弾をうつんだぜ//つぶらな瞳がチャームポイント。



➡サンダー
　8方向にミニガイコツ弾を出すよ。飛んでる敵だけど頭乗りが出来るって知ってた？





⬅レオン
　ベロ〜ンと長い舌をひっこめさせてやっつけちゃおう／こいつチョット目がうつろじゃない／

特　集
開発デザインイラスト
バトルロイヤル!!

㊙開発生資料だ！
ラスタンサーガII

©TAITO



聖地の夜明け。ラスタニアは、その光輝く黄金の岩と砂、そしてエメラルドの山と森に絶世の美しさを讃えていた。しかし……。美しき国土のなかほどに高くそびえるラスタニアの護り、スカイスクレイパーが今まさに邪悪なる族によりその手中に収められんとしているのである。



ハル＝ケンタウロス・殺人鬼と言われた男の屍とその男の愛馬が一体化した。四天王の中で最も殺りくを好む。



サーベル＝タイガー・背に翼を持ち飛ぶ事ができる虎。大きく鋭い爪で生きる物全てを切り裂いてしまう。

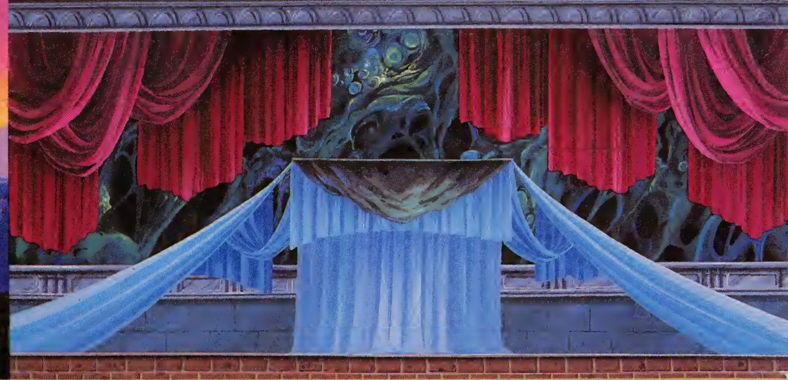


デモンス＝スピア・大きな翼を持ち飛行する悪魔。人の頭上を飛び回り、手に持った大槍で攻撃してくる。



ツイン＝バード・悪魔の手術により、上半身を2つ持った怪鳥。上の体でナイフを投げ、下の体で剣を突く。



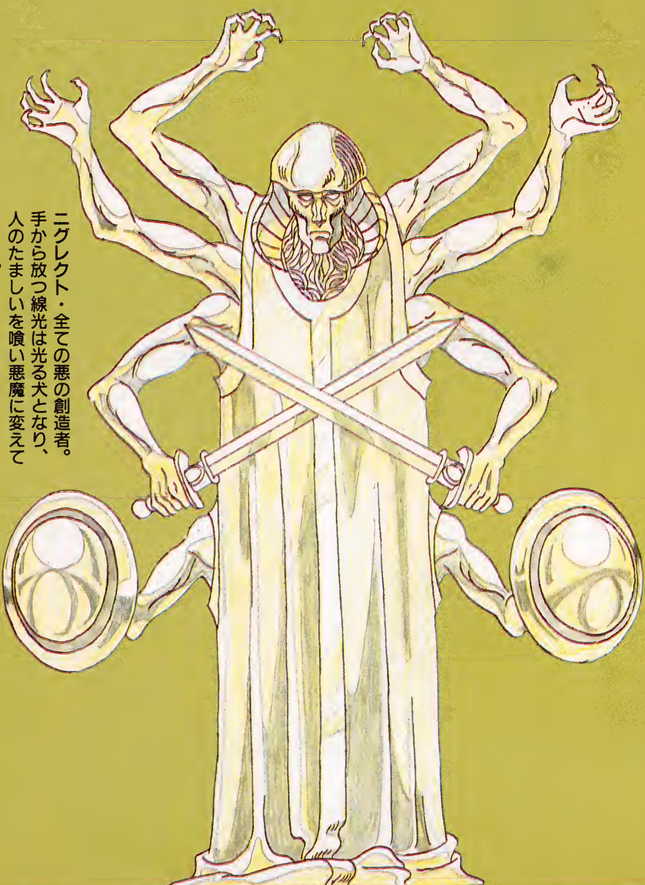




メデューサ＝ネイ・波動剣を持ったメデューサ。剣のもつ魔力によって姿を消す事ができる。四天王唯一の女。



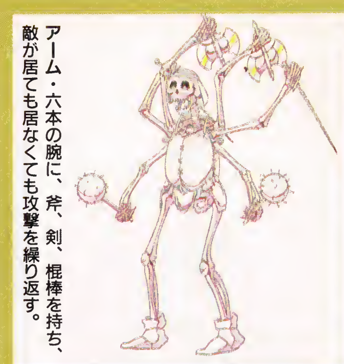
ダム・死んだ象使いが自分の象にストルケンとなって取り付き、攻撃する者から象を守っている。



ニグレクト・全ての悪の創造者。手から放つ線光は光る犬となり、人のたましいを喰い悪魔に変えてしまう。



カロウジョン・心身ともに腐敗しても生き続ける怪物。その手に触れる全ての生き物を腐らせてしまう。



アーム・六本の腕に、斧、剣、棍棒を持ち、敵が居ても居なくても攻撃を繰り返す。



クロー・素早い動きと並外れた跳躍力を持ち、ニグレクト軍四天王の中で最も強い戦士。



ディープ・海に身を投げた盲目の戦士と深海魚が一体化して蘇ったニグレクト軍四天王の一人。

彩色コンクール 第9回
受賞者発表 男性編後半

元絵　るりあ046　　選者　野村流紋

3号続いての、彩色コンクール第9回の受賞者の発表です。
今回の発表は、女性を除いた応募作品の中から選んだものです。

第9回の彩色コンクールの受賞者は、前々号の女性9人と前号の9人を入れて、なんと27人。今号では男性部門の受賞作品18点から残りの半分の9点を発表します。



銅賞
PN　UPP君（北海道）
評　実力の溢れる作品。構図、アイデアなどは良いのだが、いまいちノリが悪い?

一般部門



銀賞
小林徹君（東京都）
評　すっかり元絵と違うのだが、良い雰囲気だけが残っている。剣を持つ手が自然で、全体にかわいく完成しているのが良い。



金賞
梶尚雄君（千葉県）
評　上品な仕上がりが、元絵に良く合っている。また、木の枠が、けっこう良い味を出している。



佳作
櫻井博行君（東京都）
評　ま、まさかポスターになるとは、予想していなかった。アイデアの勝利。



佳作
PN　A・B・C君（山形県）
評　楽しそうな感じが伝わってきます。でもゲームの方は本当に超きびしいのだ。

?部門

入賞



伊藤英展君（東京都）
評　なんなんだ、なんなんだ、これは。妙にやらしいのは置いといて……やっぱり分からない。うーん!?

麻雀部門

入賞



PN　金属隊（メタルボーグ）君（東京都）
評　だーっ!!　君の言う通り、今回のオゲレツ大賞は君だ。

他のゲームにした部門

入賞



塩原利康君（新潟県）
評　ラストデュエルのシータ姫ですか。これまたけっこう意表を突いた展開です。構図がなかなか良く出来ているね。

入賞



PN　臥竜戦士オスカー君（愛知県）
評　『のぼらんか』のグラフィックの感じが、妙に上手く再現されていて、なかなか面白い。

SCITRON'S NEW RELEASES

サイトロンから遂にデータイースト登場！

最新人気アーケードゲームからピンボールのサウンドまですべてを網羅した
デコファン、ゲームミュージックファンに向けてのベリーベスト



NEW CD 6/21 ON SALE

GAME SOUND DECO GSM DATA EAST 1

CD：D25B1002 税込定価￥2,627 税抜価格￥2,550／CT：22P60057 税込定価￥2,359 税抜価格￥2,290



収録曲 ファイティング ファンタジー／ロボコップ／コブラコマンド／スタジアム ヒーロー／アクト フェンサー(NEW)／トルピード アレー(ピンボール)／タイムマシン(ピンボール) 全8アイテム収録。

特典
- 予約特典 B2サイズオリジナル カレンダーポスター
- ファイティングファンタジー楽譜
- データイーストサウンドチームの解説書

SPECIAL PRESENT

商品に入っているアンケートハガキにお答え下さった方の中から、抽選でデータイースト最新ファミコンソフト「ロボコップ」をプレゼント！
詳しくは商品をご覧下さい。

SCITRON INFORMATION



GSV テトリス完全攻略ビデオ
近日発売予定

★サイトロンレーベルに関するお問い合わせ
サイトロン・アンド・アート(株)
〒150 東京都渋谷区神宮前6-25-8 神宮前コーポラス409号
TEL.03-498-7273
(株)ポニーキャニオン 映像制作事業部
〒102 東京都千代田区九段北3-3-5 TEL.03-221-3151

PONY CANYON SCITRON

SCITRON&ART INC. PONY CANYON INC.

ゲーメスト読者サービス部

あー、雨が降るなぁ。一雨あがるごとに太陽がまぶしくなってきて、また夏がやってくるんだな。夏かぁ。（いきなり水着のねーちゃんを連想した君。元気だなぁ。そんな奴いないって?）そんなわけで、夏に向けて読者サービス部ではオリジナルグッズを次々と発表していくことを決定した。

ゲーメストオリジナルTシャツ

近日発売!!



▲こんなデザインです。

オリジナルTシャツを製作する事に決定!! 次号からこのページで取り扱います。

今回は雑君保父先生のオリジナルデザイン。期待してネ。値段等は次号で発表します。

なお、次は読者からデザイン募集して決めようと、今からお約束しておきます。

世紀末ブロック落としゲーム
てててテトリス!!

サイトロンGSV

さぁー出るぞ出るぞ。何が出るってあんた、テトリスのビデオでんがな!!

ゲーム界のペレストロイカ、ロシアの最新精神兵器とまで言われたこのゲームに今さら解説の必要はないだろう。いまや日本総人口の⅔はテトリス中毒患者であり、その数は日々増すばかり。もう始まっている、もう止まらない。東京ガスのマークに愛着を感じ、思考はどんどんブロックで埋め尽くされていく。進化でとまらない。…こんな結末があったって、いいじゃないか。

というテトリスドローム患者の皆さんに、ますますドロ沼にはまっていただこうと実にナイスなビデオなわけなのだ。プレイヤーはGODとT.J.。腕は保証します。人間の能力を見ていただきましょう。思わせぶりな表現だなぁ。

くわしくは来月号。どどーんと待って!



今月のおすすめビデオ
—今これが評判!売れてます!—

カプコン・ゲームシンドローム
タイトー・スーパーシューティング

おすすめというか、今一番注文が多いのがこの2本なのだよ。もうさんざん紹介してしまったので書く事もないのだけれど、やはり時代が必要としていたのだねえ。

カプコン・ゲームシンドロームは大魔界村、ロストワールド、飛竜の3本を収録。美しく密度の濃いグラフィック、迫力のサウンドはやっぱりビデオ向きだ。持っていて損はないと思う。

タイトー・スーパーシューティングの方はこれは完全な攻略ビデオ。飛翔鮫、究極タイガー、達人のそれぞれ1～6周目までを収録している。2本とも、究極タイガー、大魔界村のみのシングル版(?)も発売中。

■大魔界村（V—26）
30分／3667円（税込）

■カプコン・ゲームシンドローム（V—27）
90分／9476円（税込）

■究極タイガー（V—28）
45分／3605円（税込）

■タイトー・スーパーシューティング（V—29）
90分／9476円（税込）





コナミジグソーパズル

■グラディウスII（J—11）
■グラディウス（J—12）
■沙羅曼蛇（J—13）
各500ピース 箱入 380×530mm 1545円

レーザーディスクなどもあるよ

●レーザーディスク
■アフターバーナー／スーパーハングオン（L—1）
■SEGA体感スペシャル（L—2）
各90分／6613円（税込）

●LDシングル
■R-TYPE（L—3）
■ギャラクシーフォース（L—4）
■アウトラン（L—5）
各30分／2431円（税込）

●CDV
■パワードリフト（L—6）
■メカドライブスペシャル（L—7）
■チェイスHQ（L—8）
■大魔界村（L—9）
各2000円（税込）

※LDシングル、CDVはコンパチデッキでないと再生できません。



■グラディウスII（J—11）

各500ピース箱入1545円（税込）



■沙羅曼蛇（J—13）



■グラディウス（J—12）

読者サービス部通信

サービス部では、アンケートで寄せられたご意見を元にこれからもいろいろなアイデアやオリジナルグッズを扱っていこうと思います。ご要望、ご意見ありましたらどしどしお寄せ下さい。

オリジナルカラーテレカセット第1弾、お陰様でいよいよ残りわずかとなりました。おそらく、これが最後の機会ですので、ご希望の方はお早めにお申し込み下さい。

オリジナルテレカセット（T—1）
3枚1組　3,000円

第2弾は9月号で登場の予定!同時に雑君保父バージョンも予定している。



①



②



③

①兵庫県　浜田圭史君
②大阪府　横山ひろこさん
③福岡県　N原R太君

今日も天気だ　ゲーメストバインダー

ゲーメストを買いはじめてはや幾年月、柱のキズもおとといしの、いつの間にやらけっこうな量に。整理は生活の基本です。格調高いこのバインダーにゲーメストを収納すれば、気分はすっかりプレジデント、回覧板に使えないこともない重厚さ、もう二度と手ばなしたくなくなることうけあい。

（1冊670円、送料1冊360円、2～4冊730円、それ以上は880円となります。）

■アフターバーナー(V-1)



体感ゲームの中でも特に人気の高いアフターバーナーIIの全23面を収録。真青な海上や広大な雲海をマッハでかけぬけるF14の姿は、見ているだけで気持ちがいいぞ。
プレイヤー／YAM
●20分／3378円(税込)

■SEGAバイクスペシャル(V-2)



スーパーハングオン、エンデューロレーサー、ハングオンの3作を1本に収録したバイクファンにはたまらないビデオだ。超高速体験を楽しみたい人に！
●20分／3378円(税込)

■SEGAスーパーゲーム6(V-3)



アフターバーナーとバイクスペシャルの3本にSDIとエイリアンシンドロームを加えた1本で6回楽しめる欲張りビデオだ。おすすめはSDIとエリシン！SOL君のオール㋩の神技と後半のブキミモンスターは死ぬ前に一度は見ておきたいものだ。
プレイヤー／SPREAMI SOL／REI
●60分／9476円(税込)

■沙羅曼蛇(V-4)



すばい大和氏の手さばきと解説もさる事ながら、ビデオ処理によってゲーセンよりはるかに奥行きをました画面に注目！これが撃ちかえしだ!!
●20分／3378円(税込)

■A-JAX(V-5)



コナミックなのりまくりサウンドにのって、海で、空で、宇宙で激しいバトルが展開されるこのゲーム、はまった人も多いんじゃないかな。佐藤久美ちゃんが男まさりのプレイを見せてくれる。
●20分／3378円(税込)

■R-TYPE(V-6)



もはや名作といっていい正統派シューティング。ビデオもまさに攻略ビデオの手本のようなぜんじ師匠快心の仕上がりになっている。収録は2周目なので攻撃がハンパじゃないぞ！15面の復活はまさに必見。おすすめです。
●20分／3378円(税込)

■STREET FIGHTER(V-7)



ほとばしる熱気、とびちる汗！あの興奮をもう一度！というわけでストリートファイターの楽しさをまるごと再現しようという1本。単なる攻略でなく、見て楽しいものをというコンセプトで、相うちヒジうち大道芸がたくさん。
●20分／3378円(税込)

■魔界村(V-8)



これは懐しい。大魔界村の前作だけれども、その展開とグラフィックは年月を経た今でも色あせる事がない。ぜんじ師匠による2周目のプレイを収録。オマケのNG集が笑えるぞーっ！
●20分／3378円(税込)

■グラディウスII～GOFERの野望(V-9)



88年度ゲーメスト大賞に輝いた力作。オープニングからエンディングまで、このゲームの魅力をあます所なく収録。
●25分／3378円(税込)

■コナミシューティング・ベスト(V-10)



かのグラディウスから沙羅曼蛇、そしてグラIIまでコナミの代表作とさえ言えるグラディウスシリーズの歴史をたどった1本。プレイも見事なもので、攻略には最適でしょう。
●60分／9476円(税込)

■ニンジャウォーリアーズ(V-11)



世紀末のドラマを感じさせるオープニングタイトル…ZUNTATAの曲と共に3画面筐体の迫力が今甦える。映画も顔負けのエンディングの感動を、今だ味わっていない人にはゼヒ見てほしい!!
●20分／3378円(税込)

■レインボーアイランド(V-12)



女の子にも人気のあったレインボーアイランドを、幻のダライアス面やバブルボブル面まで収録。すべてのシークレットルームに加えて、1億点への解法も入っている…。
●20分／3378円(税込)

■ギャラクシーフォース(V-13)



最高水準のコンピュータグラフィックをフルに使った美しい戦闘シーンを全画面収録。さらにCGアニメによるストーリー解説、敵キャラクター紹介と実にお買い得なビデオで、おすすめ。
●30分／3667円(税込)

■SEGA体感SPECIAL(V-14)



ギャラクシーフォース、サンダーブレードに加えギアガチャ駆使のアウトラン完璧バージョンの3本。君の部屋もゲームセンターに変わる！
●60分／9476円(税込)

■源平討魔伝(V-15)



これはおすすめ！あの美しいプレイ画面をそのままに、源平スタッフによる実写版とAMショーで流されたプロモーションビデオを収録して源平の世界を多方向から追求。
●30分／3667円(税込)

■パワードリフト(V-18)



ほとんどチキチキマシーン猛レースのノリのパワフルレーシングゲーム。すばらしいサウンドと画像、最高のテクニックで君も風になれる。
●30分／3667円(税込)

■パワードリフト&メガドライブ(V-19)



●60分／7540円(税込)

■サンダークロス(V-20)



●30分／3667円(税込)

■悪魔城ドラキュラ(V-21)



●30分／3667円(税込)

■コナミ・ベストセレクション(V-22)



●90分／9476円(税込)
根強い人気を誇るコナミのゲームから、3作品がまとめて登場。テクニック完全披露のサンダークロスに、サウンドグラフィックでコナミパワー爆発のドラキュラ、楽しくて苦しいスパコンを加えたベストセレクション。

■大魔界村(V-26)



フルパワーアップしたアーサーの死闘を、美しいグラフィックとサウンドをそのままに完全収録。デモからエンディング、NG集までじっくり楽しめる1本。
プレイヤー／ぜんじ
●30分／3667円

■カプコン・ゲームシンドローム(V-27)



新ハード「CPシステム」のパワー爆発のカプコン3作品－大魔界村、ロストワールド、ストライダー飛竜を収録。ゲームの未来を感じさせるこの1本、でっかい画面でおすすめなのだっ。
●90分／9476円

申込方法

※価格は送料・税込みです。
※ビデオ・LDはすべてHi-Fiステレオ・カラー
※現金書留でご注文下さい。(ご注文書も同封して下さい。)
※返品について：お届けの商品が不良品または配送上の破損以外は交換・返品できません。

あて先

〒101 東京都千代田区内神田1－15－15 柴田ビル
新声社 読者サービス部 お問い合せは ☎03(293)9321

----------キリトリ線----------

※住所・氏名はペンではっきり
※本を切りたくない方はこの注文書部分(頁)をコピーして、コピーに必要事項を書き入れてご注文下さい。
(18歳未満の方は保護者の氏名をご記入下さい)

注文書

〒□□□-□□

住所

TEL

氏名 様

申し込みの品名を○で囲んで下さい。

テレカ	T－1	
ビデオ	VHS	V－
	β	V－
レーザーディスク	LD－	
ジグソーパズル	J－	
バインダー	B－ (冊数を記入して下さい)	
品名を記入して下さい		

はねたまご

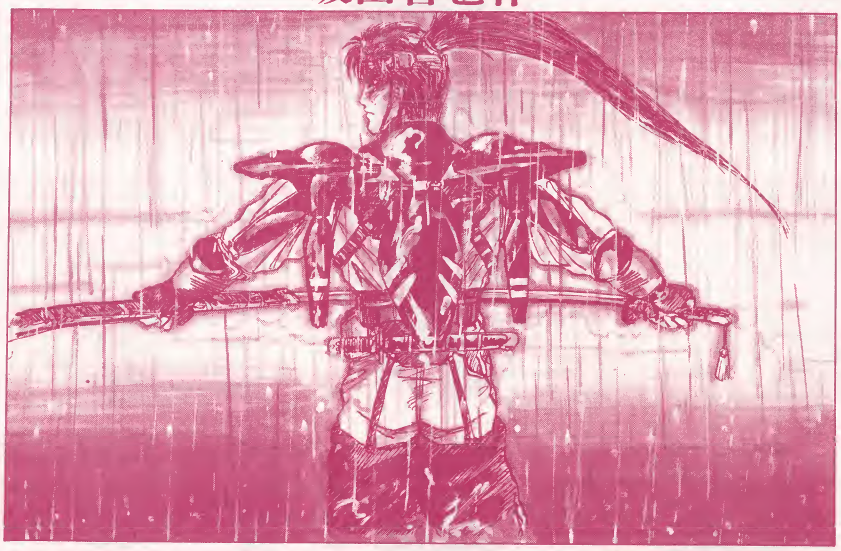
読者がつくるゲームデザイン

担当 野村流紋
イラスト 漢炎剣 栗原桃郎

蒼雷伝（そうらいでん）

坂田智也作

敵は鬼龍帝率いる魔界衆！ 武神鎧「蒼雷」を取り戻し 鬼龍帝を倒せ!!



ゲームデザイン続々到着

3月号のはねたまご『古代超兵器アーク』を覚えているかな。あれ以来、はねたまごのコーナーに、次々とゲームデザインが送られてきている。

そこで今回は、神奈川県の坂田智也君が投稿してくれた『蒼雷伝』を発表しよう。

ストーリー

天安13年、人知れぬ山深くに住む者たちがいた。「封鬼衆」

それは、忍者や武士とは一線を画す、超人的な武芸の達人の一族である。

そして封鬼衆の隠れ里には、その強さ故に天帝に守護を命じられた鎧、蒼雷があった。蒼雷を身に着けた者には、武神の力が宿るという。

しかし、その封鬼衆の隠れ里を襲い、蒼雷を奪った者がいた。

魔界衆を率いる魔界の覇者鬼龍帝である。

時の封鬼衆の長、封鬼斎には天護、地護という2人の息子がいた。

諸国の視察に出ていた兄の天護は、異変を知り、急ぎ里に帰ったが既に里は全滅していた。

死ぬ間際の封鬼衆の者から一部始終を聞いた天護は父と弟の仇を討ち、蒼雷を奪還すべく、秘伝の宝刀、鋼皇と小柄、鷹丸を携え、単身、魔界へと乗り込んだ……。

ゲームの内容

横スクロールのアクションゲーム。ライフによるダメージ及び残機制。

操作は8方向レバーと3ボタン。レバーは天護の移動。レバーを2回入れると、天護は走りだす。ショット1は鋼皇（刀）を振り抜くか、特殊武具（後述）の使用。ショット2は鷹丸（小柄）をレバーの向きで8方向に撃つ。ショット3はジャンプ。ジャンプの距離や方向は、レバーの入れ方で変わり、また走っている状態からのジャンプは、飛距離は延びるが、着地ですべる。

（通常武器）――始めから持っている武器。無くなることはない。

・鋼皇（刀）……ショット1で使う。威力は1。自分の近くの4方向を攻撃できる。また敵弾を防げる。

・鷹丸（小柄）……ショット2で使う。威力は1／2。8方向に2連射でき、画面の端まで飛ぶ。敵弾とは相討ち。

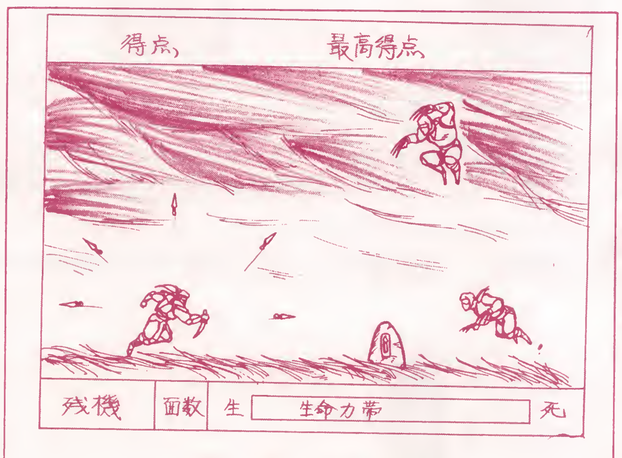
（特殊武具）――特定の場所に置いてある。取った面のみ有効で、ダメージを受けると無くなる（例外あり）。ショット1で使う。

・黒鵬（鉄弓）……貫通弾で威力は2。3連射できる。またボタンを押したままでいると、矢が光を放ち始め、威力が2から4、6、8と増した矢が撃てる（R-タイプを参考）。

・銀丸（薙刀）……基本的には刀と同じだが、威力は2でリーチが刀の2倍ある。反面、振りが若干遅く、連打が効かない。またボタンを押しっぱなしにすると、薙刀の中心を持って回転させる。これはリーチが刀の半分になるが、敵や敵弾に対して、ほぼ完璧な防御、攻撃になる。

・鮫牙（手甲）……リーチ、威力は刀と同じだが、攻撃速度が刀の3倍ある。また唯一ショット1で8方向に攻撃できる。

・雷撃剣（刀）……最強アイテム。刀身が帯電し、一振りごとに3方向に稲妻が飛ぶ。稲妻は敵を追尾し、威力は2。刀の威力は4。唯一時間制であり、めったに出ない。



画面構成

アイテム紹介

ゲーム中、塚が建っていることがあり、その塚を壊すとアイテムが出てくる。アイテムは次の4種類で、塚の場所

は決まっているが、アイテムはランダムである。

・命水……ライフの回復。1／3回復とMAX回復がある。

・砕空、砕地の術

砕空……空がフラッシュし、空中の敵を全滅できる。

砕地……地震を起こし、地上の敵を全滅できる。

・虚身の術……天護の背後に虚像ができ、敵の攻撃を引きつける。一定時間で消える。

全11ステージの紹介だ



天護を操作して右へ右へと進むと、やがてボスキャラで固定画面となり、倒すとステージクリア。クリア後、ライフが一定量回復する。

ステージ 1

湿原……魔忍衆（ザコ）が行く手を阻む。所々の水溜まりから、蛭が飛び掛かってくる。また、毒を吐く蛙などもいる。



ボス……死伸——忍者のナリをしている。むきだしの腕に手裏剣が埋めこまれていて、腕を後ろに伸ばしてから前に振るアクションで、5方向×2列に飛ばしてくる。また天護を中心に、頭を飛び越して左右にジャンプして間合いを詰めてくる。

出現時セリフ「魔界忍法とくと見よ！」倒した時「この先は闇ぞ」。



ステージ 2

森の中……シーン1では猿人衆がザコ。木の上からカラスが突っ込んで来たりする。シーン2では敵は出てこない。強い向かい風が吹き、木の葉が吹きつけられてくるが、その中に苦無が混じっている。苦無を叩き落としながら進む。

ボス……鎌斬——手足が鎌になっていて、枝から枝へ飛び移りながら攻撃してくる。また体を独楽の様に回転させて、体当たり攻撃をしてくる。

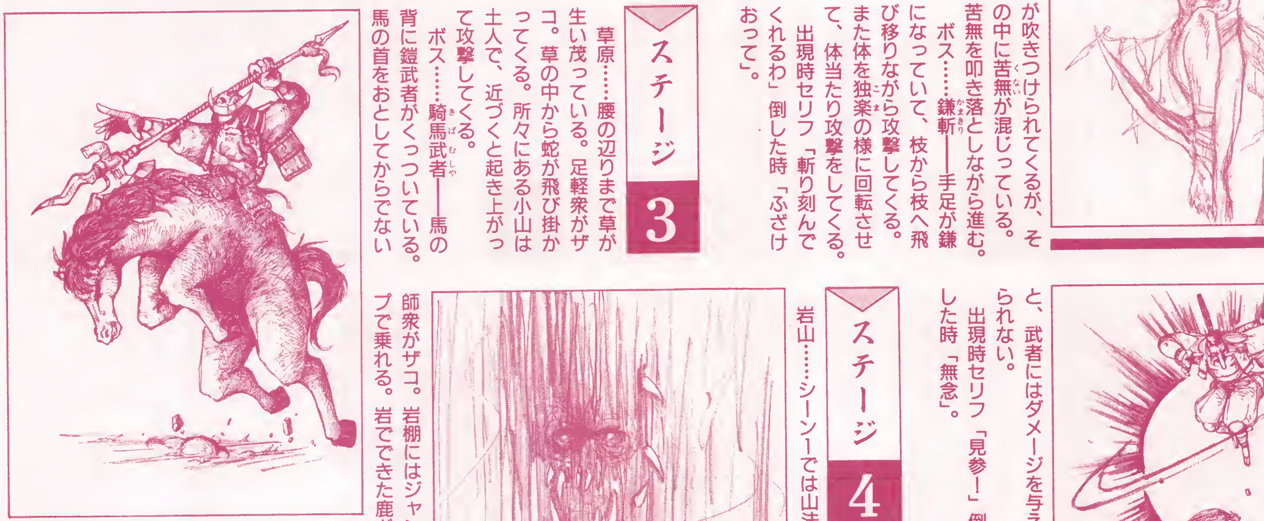
出現時セリフ「斬り刻んでくれるわ」倒した時「ふざけおって」。

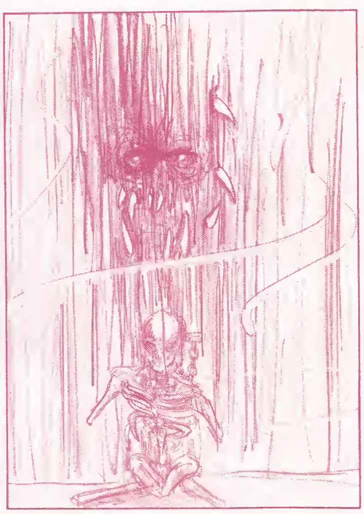
ステージ 3

草原……腰の辺りまで草が生い茂っている。足軽衆がザコ。草の中から蛇が飛び掛かってくる。所々にある小山は土人で、近づくと起き上がって攻撃してくる。

ボス……騎馬武者——馬の背に鎧武者がくっついている。馬の首をおとしてからでないと、武者にはダメージを与えられない。

出現時セリフ「見参！」倒した時「無念」。





ステージ 4

岩山……シーン1では山法師衆がザコ。岩棚にはジャンプで乗れる。岩でできた鹿が体当たりをしてくる。シーン2では、天狗が宙を舞い、広範囲につぶてを投げ下ろしてくる。

ボス……岩石法師——体が岩で出来ている。時折生身に戻るので、そこを狙う。腕を2度打ち合わせて火花を出し、口から火を吐く。

出現時セリフ「わっぱ！推参なり」倒した時「我が身が砕けるとは……」。



ステージ 5

洞窟……このステージでは、天護の背後の地面が徐々に崩れ落ちてくる。追いつかれないようにすすまなければならないが、床には踏むと粘着性の液を出す蛙と、低い天井には蝙蝠がいる。

ボス……怨霊——床の崩れは止まらないので、速攻が

必要。怨霊は動かず、人魂を飛ばしてくる。
出現時セリフ「ヒヒヒヒヒ……」倒した時「ギェアオーーッ」。

ステージ 6

荒野……土蜘蛛衆がザコ。土蜘蛛衆は糸を出して、天護に絡ませてくるが、絡まれると暫くの間、武具が使えなくなる。また3匹で一組の狼が襲ってくる。
ボス……獅子頭——白獅子と赤獅子の2人組で、異様に身が軽い。体を丸め、画面中を飛び回る。また画面の両端に立ち、髪を伸ばして挟み討ち攻撃をしてくる。
出現時セリフ「我等について来れるかな」倒した時「あな口惜しや……」。



ステージ 7

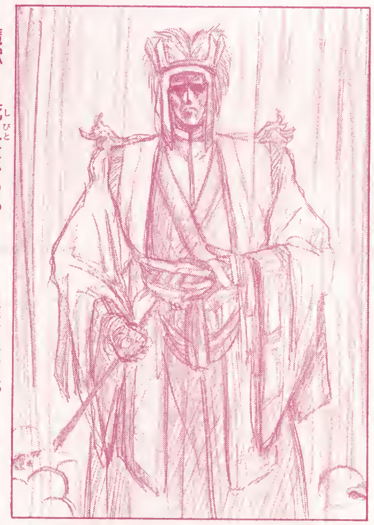
沼……シーン1は魚人衆がザコ。水中からイモリが飛び出して来たり、藻が伸びてきたりする。シーン2は沼に落ちないように、木の枝を飛び移っていくのだが、乗ると折れる枯れ枝が混じっている。また下の沼には蚊の卵があり、放っておくと孵化して襲ってくる。
ボス……水屍——全身がズルズルに腐っていて、顔、胸、腕の皮が垂れ下がっている。真ん中に口がある。垂れた皮で天護を絡め取って食おうとする。
出現時セリフ「エサが来おった」倒した時「ゲフッ……」。





ステージ 8

魔獄……死人衆がゆっくりと歩いてくる。倒すと頭から大蛆が飛び出してくる。また上空を飛ぶカラスが時折血を吐き、それを浴びた死体は死人衆となり、天護を襲う。
ボス……呪限無——結界の中から術を使い、山積みのシャレコウベを飛ばしてくる。いなくなると骸骨剣士を操り戦わせる。骸骨剣士を倒せば呪限無も死ぬ。
出現時セリフ「死人となれ!」倒した時「行って死ぬがいい……」。



ステージ 9

魔界門……黒い大鳥居の立ち並ぶ中、魔界衆に殺されたはずの封鬼四天王と戦う。四人は出てくる順に、手裏剣、六角棒、鎖鎌、刀を使う。
ボス……地護——天護の弟。鬼龍帝の力で魔界衆として蘇った。武器は両手の鞭で、天護を狙って画面一杯に伸びる。
出現時、天護のセリフ「地護!」地護のセリフ「地護? 知らんなあ」倒した時「兄上……」。

ステージ 10

戦場跡……武者の屍がいたるところに転がっている。敵は死武者五虎将のみで、出てくる順に地の武者、水の武者、火、風、空と続く。それぞれ土と石塊、毒水、火、カマイタチ、テレポートで攻撃してくる。
ボス……封鬼斎——天護の父。振り上げた手から、天護を包むように雷を放つ。もう一方の手からは『封』の文字を飛ばし、当たったものを暫く金縛りにする。封鬼斎を倒すと、地面の中から蒼龍(鎧)が現れ、天護がそれを身に着けると、攻撃力、防御力とも に倍となる。
出現時、天護のセリフ「父上!」封鬼斎のセリフ「父上? 知らんなあ」倒した時「行けー!」。



ステージ 11

魔城……4つの階層から成る。始めに雷撃剣とMAX回復があり、この雷撃剣は死ぬまで使える。
1階……赤鬼と青鬼を描いた巨大な屏風があり、天護がその前に行くと、2匹の鬼が屏風から抜け出て襲ってくる。鬼は金棒を使い、口から火を吐く。また屏風には鬼が抜け出た跡が、影になって残る。
2階……巨大な屏風から、3つ首龍が抜け出てくる。3つの首を落とすまでは、切り落とされた首も死なず、火を吐きながら飛び回る。
3階……屏風から天護自身が抜け出てくる。雷撃剣を持っているが、蒼龍は身に着けていない。
4階……敵の総大将、鬼龍帝。始めは巨大なだけで人間の姿をしているが、正体は皮膚のない巨人で、天護が近づくと正体を出して襲ってくる。攻撃は主に3種類で、全身から光線を発射したり、体の周りの近距離を爆発させたり、手の指を誘導弾として飛ばして来たりする。
出現時セリフ「愚かな……魔神と戦う気か!」倒した時「魔界は滅びぬ……」。



自己紹介



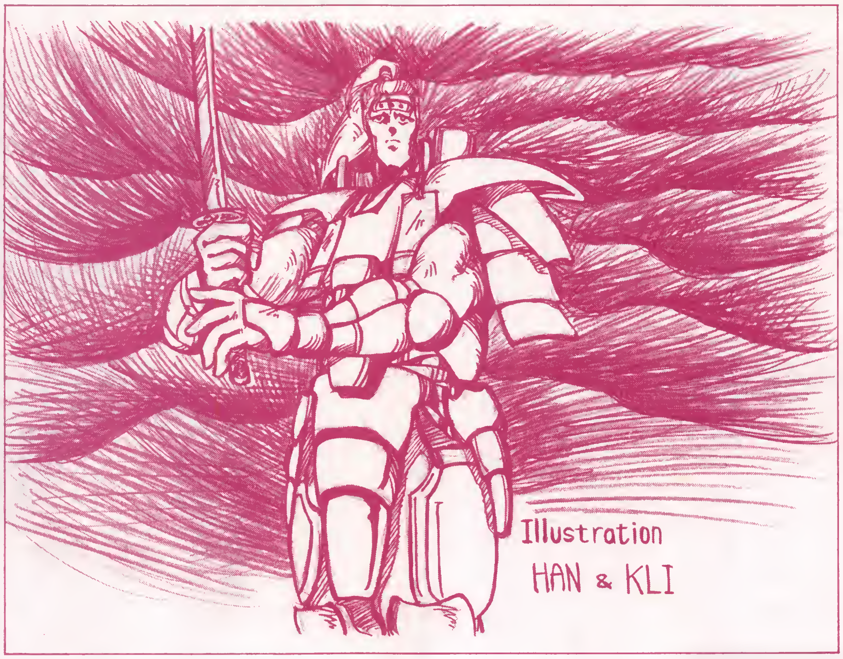
まさかこの様なことになるとは思ってもみず、頭が混乱している私です。
坂田智也（17歳）間違いなく男。
ゲーム歴は10年。つまりインベーダーからずっと一緒に歩いてきました。
ずらずらと自己紹介させていただきますと――

出身
●神奈川県茅ヶ崎市（ご存知爆走暴走で名高い湘南の街）

趣味
●読書（時代物）・音楽鑑賞（VGM・A～HA・ブロス等）・麻雀（小２から）

性格
●寡黙・なのに好戦的

その他
●孤独を好む。極度の近眼。私にとって、ゲームをつくるということは「夢をかたちにする」ということです。



エンディング

魔城の屋根に天護（たかさね）が登り、剣を天に差し上げる。と、剣に雷が落ち、天護の姿が龍神となって、蒼龍を銜（くわ）えて天に登っていく。同時に次の字幕が出る。『封鬼の里の言い伝えに曰く「蒼き雷と天の雷の交わりし時、龍神現れ魔を滅ぼす」とある。かくして天護は龍神となり、永遠に蒼龍を守るのであった。』

評

さて、坂田君の作ってくれた『蒼雷伝』はどうだったかな。スペースがあまりないので、簡単に私の意見を言うと、この『蒼雷伝』のウリは、何といってもストーリー性にある。そこで一つのステージを短く、テンポ良く進められるようにすれば、かなりプレイヤーを引き込むだろう。

工夫しなければならないのは、各ステージ毎の変化が、キャラクターが違うだけではないようにすること。つまり攻撃方法が違い、攻略方法にメリハリがつくようにすることと、ステージ1から8までの展開にも、もうすこしストーリー性を持たせ、各ステージどうしに関連を持たせることだと思う。

本人も言っている通り、確かに「最後の忍道」にかなり似ているが、それでも充分に通用するだけのものはある。あとはグラフィックの出来いかん、というところだろう。

このコーナーには皆の力作が沢山届いているが、力が入り過ぎて長い物が多い。しかし長い物よりも、短い物の方が掲載され易いので、ポイントを絞って、短く仕上げた方がいいかもよ。（野村流紋）

新連載

水谷潤のゲームデザイナー入門 5



どう発想するか
1から10まで役立つことばかり

今回からは、具体的にゲームをどういった発想法で考えていったらいいのかといった私なりの考え方を少しずつですが、皆さん方に伝授していこうと思います。思想面のお話は今回ちょっとお休みしますが、こちらの方もまた、いずれバッチリやってくつもりなのでヨロシクね！

動詞連想法…ゲームの新たな目的を創造するきっかけ

ゲームアクションは「～する」といった1つの簡潔な動詞により表現する事が可能です。たとえば、表1のような感じです。

ここにあげたゲームは単に「うつ」とか「たたく」といったありきたりなもの以上の新鮮さを感じさせてくれるものばかりです。それもそのはずです！ 基本的な行為行動がそれぞれまったく別々なものだからです。

表1　～するゲーム

- パックマン……………「食べる」
- ディグダグ……………「掘る」
- リブルラブル…………「囲む」
- クイックス……………「囲む」
- ジャイラス……………「回わる」
- タイムパイロット……「回わる」
- フォゾン………………「くっつける」
- ゼロイゼ・モトス……「落とす」

さて、ここで同じ「囲む」でもリブルラブルとクイックスといった、かなり異なるゲーム作りが可能な事に注目してみましょう（表2）。

表2　囲むゲーム

QIX（クイックス）	リブルラブル
1レバー4方向	2レバー8方向
ラインの一部からスタートしラインのもう一方へつないで囲む。	くいの利用。QIXと同じく外周を使う，他、自分自身のみで囲む事も可。

ジャイラス、タイムパイロット（同じコナミの作品）の「回わる」アイデアも考えてみましょう。

表3　回わるゲーム

ジャイラス	タイムパイロット
自分が「外周」を回わり、敵は中心から攻撃	自分が「中心」で回わり、敵は外周から攻撃。

同じ回転するというのでも、背景が回転する「アサルト」などもあります。

皆さん、1つの言葉のイメージから生まれてくるものは、これだけ多彩な広がりをもつのだ！という事、おわかりいただけたでしょうか？

ここで皆さんには、国語の辞書を手にしていただきたい。

ページをパラパラっとめくっただけで、死ぬ程多くの動詞が出てくるはずです。これら1語1語が「ゲームアイデアのエッセンス」なのです!!

しかも、その1語1語をじっくりかみしめれば、前述の様な何十倍もの広がりが出て来るのです。

どうです？ こうした事だけでもなんか、アイデアが出て来そうになるんじゃありませんか！

実際に辞書を片手に考えてみて下さい。

「パックマンはピザの形状から考え出した」というのは有名な話ですが、後日、東京・錦糸町で開かれた講演会で作者自身がこの様に語ってました。

「あの〝ピザ〟の話は本当じゃなくて、実は、食べるというキーワードから考えついたものなんですよ。リブルラブルは囲むという言葉から発想したのです」

あー、やっぱり、私と同じ様な事、考えてるんだナ…とこの時思った訳です。私なども、こうした発想法でゲーム作りのきっかけをつかんだりする事があります。（それがすべてではないが…）

「わる」とか「崩す」といった、割と爽快感のある動詞をチョイスする事から、結果的にそうした爽快なゲームが出来はしないかと考えた時期があったりもしました。

（ここらへんは、ゲーメストのバックナンバー7号を見るとよくわかる。その他BeeP'88年3月号、テレビゲームという名の頁があるが、これら参照の事。参考にでもして下さい。）

陽気がいいから今日は本気でフリートーク

(アトラス・ウェストンの巻)

今回はMr・Doなど、数多くのゲームを作って来られたアトラスの上田和敏さん、ワンダーボーイ等々の作者であるウェストンの石塚路志人さん、そして、ワールドカップなどのデザイン等々をされてきたアトラスの横山秀幸さんを交えてのお話しだ。

あぶない話、面白い話、なる程と思う話など盛りだくさんだゾ！

ユニバーサル開発暗黒時代

M：ユニバーサル(以下Uと略す)時代の開発状況はどんな感じだったんですか？

横：まぁ、今の様な大プロジェクトじゃなかったですね。初めなんかソフト屋と2人でね(笑)。デザインで入ったにもかかわらず企画やらされまして。2枚程書いたら、「じゃ、これやって」って(笑)。キャラクターも作る事になったんですが、書きとめておく用紙すらなくって…。(悲惨！)

M：エディターは無かったと…。

横：まったく無かったですね。

上：そーいや、無かったネー(笑)

横：で、音もやったんだけど、フロッピーなんて無くてねぇ…。

上：カシオトーンだったっけ？

横：うん、そんなんでうってって、ウッとやるとピロピロ曲が出る訳。その音階データをソフトの方に入れたりしてやってたの。で、とどめにタイトルやインスト、パンフまで作ってましたよ。

M：1人で大変だったですねぇ！

自分で考えた方がマシだぜ！

上：僕は以前ブリタニカの営業マンだったんですが、支店長とケンカしましてね(笑)。家の近くにU社のコーナーがあって、同社のゲームはよく見てたのですが、就職情報にたまたまU社の募集が出てまして…。まったくなりゆきで入りましたよ。

初めはリースの方の担当でして、U社の「スクラッチ」や「サーカス・サーカス」なんか手がけてました。で、少ししてインベーダーが出た訳ですョ。これはスゴイって思って、社長に「インベーダー作りましょう！」って言った訳。コピーが当然でしたよね…当時。

ブームが去ると、リースもだんだん苦しくなってこんな苦労するなら自分でアイデア出した方がマシ！って思いましたよ。

「お前はゲーム見る目もあるから開発中のゲームもよく見て欲しい」って話も出て、開発の会議にもよく出してもらってたんですよ。横山さんもいたよね…。

横：うん。いた、いた。

上：開発陣がすでに考えた上で下した方針にも文句つけたりして…反発されていたんじゃないかな？ずいぶん。リースの立場で英米のショーに連れていってもらった時、社長に「企画やらして欲しい！」って言ったらOKが出まして、日本に帰って作り始めたら、ずいぶんいじめられましたね、誰って言いませんけど…(笑)。

横：俺じゃないよ(笑)。

上：うん。まぁ、そのチーム、関西のあるメーカーの主力メンバーになっているけど、ちょこっと一緒に作ったのが、「スペースパニック」ですね。しばらくして、企画の部屋をもらいましてね。最初は3人で、「レディ・バグ」作りました。ソフトを作った事の無い外注とあってずいぶん苦労しましたよ。

横：上の階のチームと対立したネ。

上：そう、そう。

M：突然、企画屋さんになられた訳ですが、上田さんはもともとアイデア考えるのが好きな方だったんですか？

上：新しい物考えるのが好きでね。僕はグラフィックの方の出なんだけど、「無から有を生む」事に魅力を感じてそうした学校にも入った訳です。しかし、学校では何も教えてくれませんでしたね。

M：僕もグラフィックの出ですが、そこらへんは同感ですね。最後は自分で何かをつかまなくっちゃいけないんですよね。

ディグダグをコピーしろ!?

M：僕は初代Mr・Do、大好きなんですが、1～4のどこまでが上田さんの作品なんですか？

上：1のみです。それ作って、U社やめました。ディグダグのコピーです。(キッパリ！)「コピーしろ」っていう命令でしたから(笑)。

上：まぁ、確かに上田さんの作品は色々なゲームからその要素を引っぱってきてるとは思うんですけど、構成の仕方などが実にミゴトで、元のゲーム群の何倍も面白く感じていますよ。(特にDo)

ディグダグのコピーとは言い切れぬ、独自のゲーム性を持ったゲームだと思いますね。

上田さんは当時どんな事に重点をおいてゲームを作られていたのですか？ 教えて下さい!!

上：ポイントは「満足感」と「納得性」にありましたね。どんな物考える時も、これで満足出来るのか？って事が規準でした。そうすると、どうしてもプレイ時間が長くなっちゃって…。社長とそこら辺ぶつかっちゃったんです。

ユニバーサルだらけのテクモ!?

石：テクモ(以下T)ではそうこうしているうちに開発の半分以上がU社の人になっちゃってね！20人近くがU社の人なんですよ(笑)。U社出身じゃないと出世出来ない！なんて冗談まで出ちゃって(笑)。

M：じゃ、T社は目のかたきにされたでしょう!?

横：されましたね。はっきり言われましたよ。T社にだけは行くなって(笑)。

お話し下さった方々



上田和敏氏

ユニバーサル、テーカンを経て㈱アトラスの設立に参加。ゲームデザインやプロデュースで活躍中。

代表作にレディバグ、Mr. Do、ボンジャック、スターフォース、ソロモンの鍵、ピンボールアクション、マイティボンジャック(F)、女神転生(F)キングオブキングス(F)、ダンジョンエクスプローラー(P)などがある。



石塚路志人氏

テーカンを経て、中学の同級生、西沢龍一氏と㈱ウェストンを設立。企画力旺盛のプログラマーである。

代表作にスイマー、グリダイアンファイト、ワールドカップ、ワンダーボーイⅠ・2などがある。



横山秀幸氏

上田氏と同じくユニバーサルからテーカンを経て㈱アトラスの設立に参加。特に商・工業デザインの側面から、ワールドカップ等多数のゲームと接してこられた方である。

上：「T社に行きません」って言ってやめたんだから！(笑)だって、僕関西系の某社に行く事に決まってたんですよ。それなのに、T社元部長からいきなり電話が来て、「今、近くにいるんだけど、会えないか」って。

石：僕はゲームセンターで遊んでたら「一度遊びにおいで」って言われてね。行ったらいきなり給料の話するんですよ(笑)。「はあ」って言ってるうちに入社してしまったんです。入ったら何の事はない、開発が無いんですよ。驚きましたね〜！(笑)。ロケーションで営業の人、手伝うかたわら企画を初めてやったのが「ボイジャー」というゲームです。没になりましたけどね。

上：僕がT社に入った時は、ガスラーとセンジョーの原型があってね。「これ、どうにかして」って言われて、ずいぶん悩みましたけどね…ほんとに。

体汗ゲーム ワールドカップ

M：3人の皆さんが一緒に作られたゲームってありますか!?

横：ワールドカップとかですね。

M：ワールドカップは大ヒットでしたよね！

石：僕なんか「売れる」ってわかる前にやめたから…(笑)。企画担当が上田さんの他にもう1人いたんだけど、この人がサッカー好きでね。じゃ、そろそろ一発サッカーでもやろうじゃないか！という事になったんですよ。その前のグリダイアンファイト(アメフト)が異様に複雑なゲームだったので、今回は「出来るだけ簡単にしよう」と思いましてね。何も考えずに出来るゲームという事で、ボールでただ走って、ボタンでけるだけの物にしたんですよ。まあ、単純だったのが売れた理由なんだろうなァ。

M：皆んな手のひらマッ赤にして汗だくだったものネ(笑)。

石：その頃「体カンゲーム」っていう言葉がはやってたんですけど、ちょっと意味をとり違えてたんですね、きっと。まあ、汗をかくゲームという事で…(笑)。淡々と作ってて、4〜5ヵ月でまとめ上げちゃいましたけどね。

1月ちょっとで作りました!?

M：石塚さんはワンダーボーイも作られたそうですが、1・2・3とも作られたんですか？

石：1・2の時は僕が半分ソフトをやって、残りは元UPLで忍者くんの原案やノバ2001、レイダースを作った西沢龍一——現ウェストンの社長ですが——がやってたんです。3を作ったのも、元T社の人間ですよ。

M：1とかボクはすっごく好きですよ。

石：いや〜、どうも(笑)。

M：すごく面構成が練られてますよね。練りにどれ位時間をかけたんですか？

石：実は、たっぷり時間もあったんですが、急にショーに出すって決まっちゃって…残りのひと月ちょいはもう皆んなでとまり込みですよ。一気にデータ作りとプログラムのほとんどを作り直す作業を終えましたね。データ作りも西沢と画面上でここにあれ出せ、これ出せってやって…。動かしてみて、「あ〜、出来るじゃん！」って通れりゃOKにしましたね。難しい面はうしろへまわしてね。ストーリーはあとからこじつけました(笑)。

満足感と納得性

M：ゲームを作る上で満足感や納得性をテーマにしていると聞きましたが、具体的にどんなところにそういったものを反映させてる訳ですか？

上：満足感で言えば、「だんだん、うまくなれる」っていう要素が是非とも必要ですよね。あと、「操作性を良くする事」も満足感につながる。僕はレディバグを作った時、失敗した事があってね。カドを曲がる時、きっちりカドにドットが合ってなくてもある程度甘い判断をして、うまく曲がり易い様にしたつもりだったんですよ。でも、実際出してみたら、一搬人はそれでも曲がりにくいって言う訳ですよ。失敗した！って思いましたネ…。

納得性に関しては、たとえば当たり判定の設定の仕方などもそうですよね。自分にはプラス(有利)で固めて、敵は逆にマイナス(不利)にしてやったりしますよね。

横：空手タイプの接近戦だと敵のヒット幅が小さい程、プレイヤーにも不利な事が多くなって、一時期困った事がありますね。

石：そういう場合は、こういう場合はこう、こうと2つくらい条件によってHIT幅を違えてもつとかしますよね。

上：まァ、2つといわず、10個位持ちたいけどね。あと、取ったら損するものは全て排除するとか…。

こういった事が納得性にもつながるんですよね。

石：ダメージ受けたり死んだのは、「敵が殺したから」じゃなくて、「自分がこうしたから」いけなかったんだって思わせる様に作りますね。例えば無理しないでじっくり待てばいいのに、待てずに進みたくなる様な要因を仕掛けておいて「自分が悪かったんだ」と思わせる様にする訳です。

M：なる程！　僕の場合は納得性などといったものは当然のものとして処理してきた訳ですけど、もっと意識してそうした事に取りくんでいくことで、よりよいゲーム作りが出きそうな気がして来ました。

上：まぁ、そうした事もほどほどにしないと逆にやらしくなるかも知れませんが…。

M：まったくその通りですね。バランスをよく考えないと。

石：アメとムチ的な事もやりませんか？　アメの為に自から苦しくてもムチ打たれる…みたいなバランスです。納得済みだから、文句も出ない…。

M：そういう手法は今でも使いますね。

石：いかにもアブナそうなもの置いとくと、プレイヤーは一度は取ってみようって思いますよね。で、死ぬかな死ぬかな…って思いながら当たって死ぬ。でも、これは「あぁ、やっぱり」と納得出来る訳です。

M：ゲーム作りというのは、本当に人間心理をよく考えて作らないといけないって思いますね。僕は昔は、「スリルと快感」をテーマに数作のゲーム作りをしてきた訳なんですが、ものすごく快感な時とものすごくスリリングな時の波の高低（めりはり）をはっきりさせる程面白いゲームが作れるって考えてましたね。

上：ゲームに波をつけるって事はとても大切な事ですね。

M：上田さんの考え方と私の考え方とは一見異なってみえますけど、実は奥深い所で1つにつながっている様にも思えます。快感は満足感につながりますし、スリル——何故やられたかが明確になるものだけをスリルと呼ぶのだが——は納得性と連動しているものじゃないかと思います。

ところで上田さん、アトラスでは今後業務用のゲームを出される予定はないのですか？

上：是非やりたいですね。

M：また、ゲームセンターで上田さんのゲームをプレイしてみたいですよ。上田さんには、出来ればまわりのゲームに流されずに、昔みたいな素朴な味わいのあるゲームを作ってもらいたいなァって、個人的には思いますね。

上：そうですね。頑張ります。

M：石塚さん、横山さんも今後とも頑張っていいお仕事をお願いします。またゲームセンターで、楽しいゲームと出会えるよう楽しみにしています。

◎お知らせ

今回お伝えした発想法の1つは上田さんも使用した経験の無いものとの事。今後は少しずつこうした考え方のテクニックをお伝えしていけたら…と考えております。

御意見、御感想などお寄せ下さい。

御家庭のテレビで本物のテレビゲームが楽しめます。

待望のコントロールBOX
KIC-045DX

●1P・2P同時プレイもOK!●ジョイスティック2つのゲームもOK!中間ハーネス使用により、ほとんどのゲームに対応します。特殊コンパネ、麻雀等もOK!!●パーツは全て業務用のものを使用(全て新品です)、丈夫で長持ちします。

■価格〔KIC-045DX完成品〕

Ⓐ.ビデオ端子・VHF対応……………¥34,000
Ⓑ.RGB21ピン対応……………¥28,000
Ⓒ.Ⓐ,Ⓑ両方対応……………¥37,000
★いずれもTV接続ケーブル付

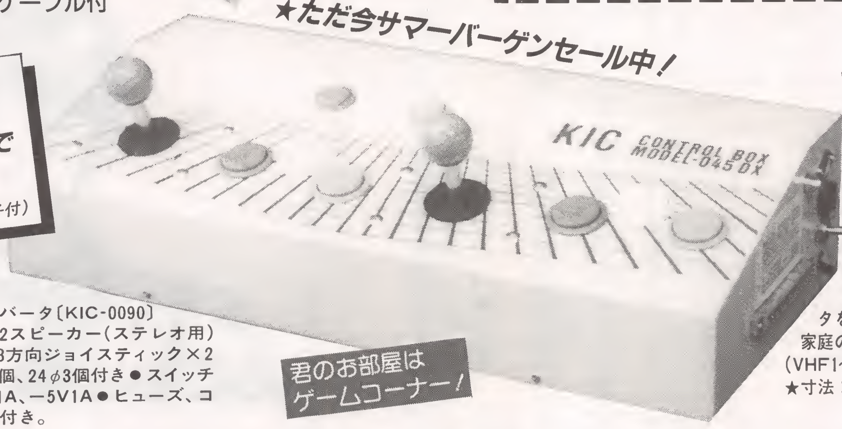
New

新発売 バージョンアップでますます充実
インターフェイスカード

KIC-045DXは、業務用ゲーム基板だけでなく、インターフェイスカードを使用すれば、ファミコン・PCエンジン・メガドライブ・X68000他のコントローラとして、アーケードゲームの感覚でプレイできます。

KIC-045DXをお持ちの方は、いつでも新型と同じ機能で楽しめます。詳細はハガキにて当社サービス部までバージョンアップ資料を御請求下さい。

★ただ今サマーバーゲンセール中!



ついに実現!
こだわる方へ!
ステレオサウンドで
迫力ある音楽
(ステレオヘッドホン端子付)

本物ゲームが
ステレオになった!
AV感覚満点

君のお部屋は
ゲームコーナー!

付属品

●フルカラービデオコンバータ〔KIC-0090〕
※Ⓑには付きません。●2スピーカー(ステレオ用)ヘッドホン端子(3.5φ)●8方向ジョイスティック×2●トリガーボタン/30φ6個、24φ3個付き●スイッチング電源/5V7A、+12V1A、−5V1A●ヒューズ、コード、コネクター等一式付き。

★このコントロールBOXは、ゲームマシンと同じ部品を使ってコンパクトにまとめてあります。フルカラーコンバータを使って、ゲームP.C.B.のRGB信号を家庭のTVに映るように信号変換します。(VHF1〜2ch)
★寸法:W450×D200×H100%。

実用新案申請済

■KIC-045 各タイプの特長(Ⓐ Ⓑ Ⓒすべてステレオサウンドが楽しめます)

Ⓐ●ビデオ端子対応
TVのビデオ(映像)入力端子へピンコードを接続します。(ビデオ端子付のTVに対応、画像はVHF対応よりもキレイです。)
●VHF対応(TVの1又は2チャンネル)TVのアンテナ端子へ接続します。国内の家庭用TVに全て対応します。画像はファミコンと同程度です。
●Aタイプはビデオ・VHFのいずれにも対応、フルカラーコンバータ(KIC-0090)内蔵です。

Ⓑ●RGB21ピン対応
21ピン端子付のTV・CRTなら全て使えます。2000文字対応のCRTですので、本物よりも(ゲーセン機のほとんどは1600文字対応のCRTを使用)キレイに映ります。約25%も解像度がアップします。家庭用TVのキャプテン用、文字放送用にも端子がついています。このタイプのTVはアナログ21ピン又、マルチ21ピン付等と呼ばれていますが、国内規格ですので21ピンなら全てOKです。
又、9ピン、15ピン等のアナログ端子付CRTにも使えますが、2000文字対応が選べるもの(マルチシンク、オートスキャン、マルチスキャン等と呼ばれている)に限ります。
※このタイプのコネクタは当社にて製作しますので本体購入時に御指定下さい。
※TTL(デジタル)CRTは8色しか表示されませんので使用しない方が良いでしょう。

Ⓒ●前記ⒶとⒷの両方に対応します。

New

ゲームマシンの仕組みが楽しみながらよくわかる
KIC-045 組立てフルキット
〈図解入り、マニュアル付〉

★ハードに強くなろう
組立フルキットにチャレンジ!!
組立てフルキットは各タイプ(ⒶⒷⒸ)共、完成品価格の5,000円引きです。
御注文の際はタイプ別とフルキットと明示して下さい。

中古ゲーム基板も在庫豊富 3000円より
コントロールBOX用パーツ 各種販売中

★詳しい資料、在庫価格表は62円切手×3枚を同封のうえ下記までお申し込み下さい。

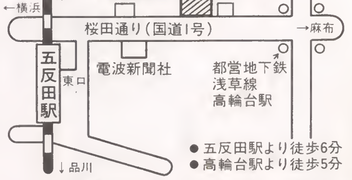
展示販売中 ぜひ御来店下さい。

コントロールBOX
KIC-045DX

取扱販売店

中部地区 **宇宙堂** ☎052-916-1407

関西地区 **テクナート** ☎06-643-7641



●五反田駅より徒歩6分
●高輪台駅より徒歩5分

(日・祭日もオープンしています)
ショールーム営業時間 午後1:00〜6:00

★商品のご注文は、住所・氏名・電話番号をハッキリ書いて、商品価格と送料の合計額を現金書留又は郵便振替(東京 7-130152)にて、お願いします。送料は、注文合計8,000円以上は無料、それ未満はすべて800円を加算して下さい。

★代金引換えシステムも御利用下さい。
代金は商品到着時でOK!詳細は在庫価格表をご覧下さい。

㈱キョーワインターナショナル GM係
〒141 東京都大崎郵便局 私書箱11号
〔東京都品川区東五反田4-7-26 塚本ビル1F〕
☎03-448-0832・FAX03-448-8060

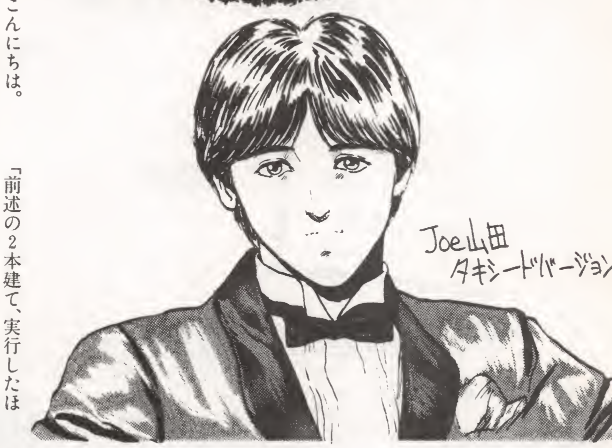
企画・技術者募集! 高給優遇、アルバイト可。詳しくはお問合せ下さい。

「なんですかぁー」から脱皮をはかる

なんだろうね

お相手 Joe 山田

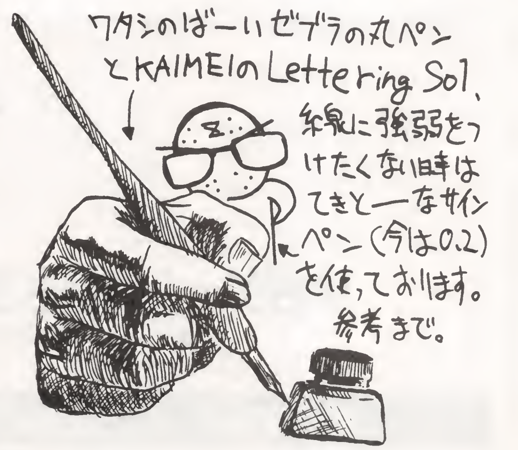
みなさん、こんにちは。
いやー、すっかり暑くなりましたねぇー。頭、ボケませんか？ 私は、思いっきりボケてますなぁ。その勢いで受けた一種情報処理も、思いっ切りボケてしまって…。
で、前回の予告どーりに、雑君先生にカットを描いて頂きました。なんとも似顔絵まで！
さてさて、内容です。
ゲームはメインから外しています。期待していた人、ごめんね。
話をコロコロ変えちゃうけど、このコーナーを2つに分けてしまおう。この様な提案が編集部内で発生しているんだね。まぁ、俺はどーでもいいんだけど、肝心の「質問のお葉書」がそれだけ集まるのかなぁー、とか考えてるのね。
おっと、どーゆー風に分けようとしているのかっつーと、「なんでもかんでも、ざっくばらんな悩み」、「わっかんねぇーぞこのゲーム、この場所、の攻略」、この2本建てにしようとゆーのね。
で、こっちから質問です。
「前述の2本建て、実行したほーがよいのでしょうか？」
では、まいりましょう。



★製図道具で絵を描くのは、やっぱりいけないからねぇ…0.18のロットリングは出ますかー？

XYZ－TURBOさん（札幌市）

何かしら、やっぱりアイランドの事なのかしら？ どうなのかねぇ、栗くん。
「はぁー？ 印刷に出るなら、とりあえずどんな物でもいいんですけどね。ウスズミやボールペン、写真なんかはキレイに出れば効果的だけど、失敗したら恐いからなぁ。基本的には、サインペンやつけペン、マジックなんかで描いてほしいです。ロットリングももちろん可です。
一番いいのはやっぱりGペンとかのつけペンでしょうね。線もキレイだし…。白黒イラストの時は墨か製図用インクを使い、カラーの下絵は証券用インクって奴を使うとイイと思います。
ただ、ペンは慣れるまで大変なので（使わないと慣れないし）150円ぐらいで売ってる0.1～0.8の太さの顔料系（ウォータープローフ）サインペンを併用するとヨイでしょう。証券用や顔料系インクは水に溶けないかわりに、消しゴムでうすくなってしまうので注意。
あと、描いたイラストはコピーをとっておく事をお推めします。印刷にどう出るかわかるし、（特にトーンの調子）後で反省材料にもなる。せっかく時間かけてかいたのに、ボツられてそのままじゃもったいないでしょう？ 絵は努力すれば必ず進歩する（と思う）ので、頑張って下さい！」
長く書いてくれたので、助かった。ま、何はともあれ、参考になりましたか？



★あのー、私、思ったんです。アルテミスちゃんて、アポロンくんの妹なんでしょ？ でも、もしかして…あんなことや…こんなこと…してたりして…と思う。
私はヤラピーでしょうか。

神奈川県 三馬義秀さん

やらピーです。スケベです。
このお話は、ケッコウ話題になったんだよね。ゲーマーの間では…。やはり一種の願望なのでしょうか!?
私にはわからん事なので、周りの言ってるコトをまとめると…、
「言葉の重さや表現が、日本とは違う」、「神話の中じゃあたりまえの事」等々。
つまり、だからどーした、こっち（ギリシャ神話？）じゃ当たり前田のクラッカー（死語）なんだぜ。こーゆことですな。
さーさー、こーゆー「いかがわしい」話題は、どんどんすっ飛ばして行きましょう。
でも、好き。

★3月号の「まーじゃんギャルズグラフティー」、うれしゅうございました。で、その麻雀なのですが、ラストチャンスとかBETとかのボタンがありますが、あれは一体何なのですか。

宮城県 岡崎明君

純粋な悩みと受け取った上で、お答え致します。
ラストチャンスとは!?
――テンパイで流局した時に、何らかのデメリットを負った上で、数回の「ツモ」を





することができる。つまり、それに成功すればツモ、ハイテイが付いた上で和了となるのだ。

BETとは!?

――クレジット数でプレイする、比較的メダルゲームに付属されている機能。このタイプの麻雀ゲームの常として、和了すると役に応じたクレジット数が加算されるのだが、BET数を増やすことにより、それが増えるのだ。文字どうり賭け、BETなのだ。

といったもんで、おわかりになったでしょうか？　当然にして、ボタンはそれらに対応してるわけ。

★ヒットBEST10で、プレイヤー中心とインカム中心に分けたのは、何故ですか？
必然性が感じられないし、非常に見づらい。と、私は思うのですが…。

東京都　斎藤和弘さん

提案者の山河くん、どうぞ。

「売り上げと人気は正比例しない。こう思ったからです」

短かい…、気を取り直して…。

えー、要は、もっと実質的な面に迫る、こーゆーふーに書き足そうかね。

じゃ、プレイヤー人気での着目ですが…。なんと言っても、ゲームセンターの管理者の意見が反映されるという事です。管理者から見た「ゲームの台の人の付き具合」、「常連の反応」、「他からのウワサ」。当然、お店の主観が加わります。さらに、アンケートをとるゲームセンター（つまり君こそゲーメストの掲載店）はメーカー直営店が多いのである。（特にナムコさんですね）

さて、インカム中心の方はどうかというと、ずばりインカムそのものなのです。

ということで、どうかな？　無意味に分けたのではないのです。逆に、ぜんちゃんの解説と相まって、動向が理解しやすくなったという意見も届いております。

★以下のとうりなんですよね。で、②を選んでもよろしいのでしょうか？

ケース①
3000＋420＋20
＝3530円
（テレカ代＋郵送料＋現金書留用封筒）

ケース②
3000＋60＋α
＝3150円＋α
（テレカ代＋郵送料＋封筒料）

横浜市　横山貴史さん

という訳で、読者サービス部への質問ですね。尋ねてみました、私。

「ケース①にして欲しい」だそうです。

ま、いつもニコニコ云々とゆーことだね。

おっと、つけ足しておこう。テレカ代には消費税がかかりません。さらに、ビデオは消費税がかかるのですが、物品税の廃止によって、結局安くなっています。

さらに、レーザーディスクが云々と書くと、いつ原稿を書いているのかがバレてしまうので、止めておこう。

★私は今、ゲームポスターが欲しい。
そりゃあ持っている人もいるだろうけど、極くわずかだと思います。購入しようと思っても、どこに問い合わせたら良いのか…。

大阪府　なすび天狗さん

こーゆー方、ケッコウいますよね。答えにならないかもしれないけど、参考となる様な事を書こう。

基本的には入手不可能です。だからといって、諦めてはイケナイ。

まず挙げられるのが、AOUショー。あれ？　あ、ダメになったんだっけ。一般参加無くなったんだよね、ゴメン。開催者も、もっと考えて逆転の発想とかしてくれないのかなー。ま、ショーは隣へ置いといて、だ。

お店の人と仲良くなりましょう。やはり、これですね。

癒着は問題あるけど、楽しく会話の出来る関係になれば充分チャンスがある！

客「こんにちはー」
店「やぁ、いらっしゃい」
客「新しいの入りましたかぁ？」
店「おぉ、入ったよ。ほら、これが新しいゲームのポスターだ。やってみてよ」
客「あれ？　じゃあ、前のゲームのポスターは？」
店「そうだなぁ…。どう、欲しいかい？」

こうなればラッキー。ま、実際はこの様にならずとも、チャンスはあるんじゃないかな？

あとは、やはり雑誌のプレゼントコーナーだろうな。確率こそ低いけれども、やっぱ無難な線だよね。（ゲーメストのプレゼントのコーナーは毎月チェックしようね。）

信じる者こそ救われる!?

★「忍者龍剣伝」で、1UP人形のある所、教えてください！
追伸・グランドマスターのピラニア攻撃は大笑い。

和歌山県　大谷昌輝さん

では、ずらずらと書いていきましょう。なお、情報提供者のVAX君、ありがとね。

全部で、4つ。

2面……まず1つ目の道を渡ってしまいましょう。ジェイソン（仮）2人と太鼓持ち（仮）1人がいて、電柱が2本立っていますね。その下の方の電柱の変圧器に入っています。

3面……白忍を倒した後に、一段高い所がありますよね。CASINOと書いてあるやつです。そこいら変に置いてある青いゴミ箱を、しらみ潰しに調べてみよう。これが2コ目。

5面……どんどん進んで行くと、上段に電車があって、下段を進まざるを得ない所になります。そこいら辺の、これまた青いゴミ箱を調べましょう。白忍の手前ですよ。で、3コ目。

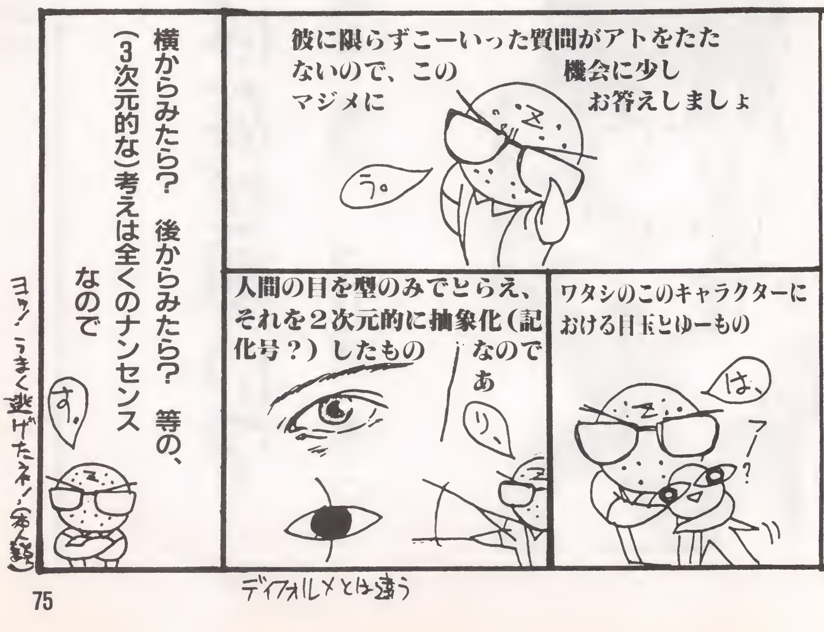
6面……2面のボスが中ボス的に登場した後です。顔の書いてある壁から上下2段に分かれるでしょ。そこの上段の、最初のドラムカンに入ってます。

これで、固定化された人形は全4コとなりますね（ランダムな出現をする所で人形が出る時もあるからね）。

ところで、このゲーム。私かなり気に入ってます。なぜか。そう、そこら変に転がっている格闘ゲームと一線を画しているからなんですね。音楽も、発売時点ではトップレベルの中でも上位につける程の出来です。（CDが発売されているので買いましょう。）オーケストラヒットがどーのこーのという次元じゃないんですね。

ま、欠点もありますがね…。例えば、敵の攻撃（人数）がとてつもない数である、とかね。

雑君先生の「目玉キャラ（?）」は横を向くとどーなってるのですか？（大阪府ノエノエブウさん）



ゲーム懸賞論文　私の主張

ゲーメスト／コインジャーナル共催

3席

ゲームセンターはなぜ悪い？

大阪府　高橋　功（17歳・高3）

ゲームセンターと聞くと、世間では不良が集まる場所、柄が悪いと言われ続けている。なぜ、ゲームセンターが悪いところなのか、どうしてそうなったのか、そして、どうすれば良くなるのかを私なりに考えてみた。

近所にも立ってプレイするテレビゲームが出回り始めた時に、そのテレビゲームが珍しいのか、時々並んでプレイしている小学生ぐらいの子供達をよく見かけた。このころはまだテレビゲームが悪いという言葉は全く聞かなかったが、ゲームセンターというテレビゲームばかりある遊戯場ができ始めてからなぜかテレビゲームは悪いと言われるようになった。私も小学校五・六年頃にはテレビゲームはしてはいけないと先生が言っていた記憶がある。あの時は、「ゲームなんかべつにやっても人の勝手やないか」と思ったが、私は今の年になってその意味がよくわかる。ようするに子供は、お金の収入はおこずかいしかない。ゲームをするにはもちろんお金がいる。子供は限度を知らないので、使うだけ使うと当然お金もなくなる。それでもゲームをプレイしたい。

そうなればお金の貸し借り、最後には親のサイフからお金をしっけいする。それも最初は硬貨から。それがだんだんエスカレートすると札までしっけいして、最後には万単位までしっけいしていたケースもある。このことは一時社会問題にもなった。ことが明るみに出て、新聞等に報道され、いつの日かゲームは悪いもの、ゲームセンターは不良の集まりみたいに言われるようになった。

私はこのことがとても悲しい。これではあまりにも一方的だとおもう。私は決してゲームが悪いなんて思わない。

ゲームが悪いと言われるのにはゲーマーの心がけもある。小学生の問題でなく未成年者の喫煙もとてもめだつ。今のままではゲームが悪いと言われても文句のつけようがない。ゲーマーの心がけ、またゲームセンターの店員もここで考えてほしい。どうすればゲームが良くなるのかを。

ではどうすればゲームセンターの雰囲気、環境等が良くなるか、また世間も見なおしてくれるか、私はこのことで1週間いろいろなゲームセンターに出入し、私なりに考えてみた。

まず雰囲気から考えてみた。小さなゲームセンターは、どうも薄暗い。いきなりゲームセンターの入口で中が暗いと入りずらいと思う。「なんかこわい。カツアゲされそう」と思う人もいるだろう。せめてゲームのプレイに気にならない程度の明るさ（家庭用の蛍光灯の明るさぐらい）にすればそれほど問題はないと思う。それでもゲームに集中できないという人のためには、集中ボックス（モニターの上に置く長方形の箱で明るさをさえぎるもの）を設置すれば良いと思う。



それからゲーム機を数名で占領するのもやめてほしい。特にグラディウスが大ヒットしたあたりからよく見かけるようになった。大学・高校生ぐらいの若い人がコイン投入のうえにお金を山ずみして黙々とゲームをプレイしている姿はとても腹が立った。小中学生は少ないおこずかいの中からゲームをする。もちろん人気ゲームとなれば一度プレイしたいと思う。それなのにあんなことをされてはとてもプレイできない。せめて人気ゲームだけでも、店員も協力してカウンター等の近くに置いて、次にプレイする人がいなければ連続してプレイしてもよいとすればどうでしょうか。そして店員はトラブル等のないように、しっかり監視している。というふうにすれ

私なりに考えてみた
皆が楽しめる場所にするには……

ば皆が楽しく人気ゲームをプレイできると思う。

　さて雰囲気はこれぐらいで良いと思うので次は環境面に入りたい。まず最初に禁煙タイムを作ること。ゲームをプレイしている時に横からたばこを吸い始め、その煙がもろにきたらたまりませんよ。せめて小中学生が入場できる開店から午後七時まで禁煙タイムにすればかなり違うと思う。一部のゲームセンターではすでに実施しているところもあるが、なるべく都市から離れた郊外のゲームセンターはこれを実施してもらいたい。

　それからこれは本当に書きずらいのだが、12歳未満(小学生以下)は日曜・祭日以外の日は入場できないようにすることである。なぜか？それは前文にも書いたように子供は限界を知らない。だから親のサイフまでしっけいするという形にもなる。私の考えとしてもまだ小学生には金銭のからむゲームは早いと思う。だから小学校の先生、PTAの方々がこのことで力を入れるのも当然だと私は思う。

　しかし力を入れても、新風俗営業法を守らない小学生が午後7時になってもゲームをプレイしているのがみられる。そして親がゲームセンターで子供に怒りつけながら帰る姿も見かける。こんなことなら日曜・祭日以外の日は入場できないようにすればなーと思う。しかし立入禁止になればかわいそうなので、せめて休みの日ぐらいはゲームをプレイさせればどうかなと思う。あまり一方的でもかわいそうだから…。

　そして最後にカツアゲの問題です。このごろはあまり見かけないのですが、これはどのゲームセンターでも徹底的に処置してもらいたい。よくゲームセンターの出入口に「カツアゲ等を発見した場合は警察に通報する」と書いているが、あるゲームセンターで実際は書いているだけで見てもしらんぷりしている店員を私は見た。私はとても怒った。なぜしらんぷりするのか、こんなことはあってはならないことだ。

　これではますますゲームセンターは不良の集りと言われるばかりだ、ゲームをプレイしても、カツアゲされた、となればもう二度とゲームセンターへは行かないとなってしまう。またゲームのおもしろさが半減してしまう。これではあまりにも金もうけのためだけのゲームなのかと思う。お金をとるのならプレイヤーが満足する雰囲気・環境等を作ってもらいたい。

　店員もただモニターふきと掃除だけでなく、自分の店でカツアゲ等を発見した場合は厳しく注意をしてもらいたい。そうすれば、「あのゲームセンターはいいぞ」となりお客も増え、ゲームセンターの利益も上がるというものだ。これは全国どこのゲームセンターでも徹底してやってもらいたい。ひどい場合は入場禁止という処置もとってもらいたい。カツアゲなんてとんでもない。これは本当に追放してもらいたい。

　さて、ゲームセンターをどうすれば良くなるか私なりに考えてみましたが、私にとっては皆が楽しめる場所としてほしいと願っている。このことはどのゲーマーも同じ気持ちだと思う。これからゲーマーと店員で協力し合い、いつの日か大人も子供も皆が楽しめる健全な遊戯場としてもらいたい。

ニューゲーム入荷迅速!! ヒットゲームずらり…だから好き!!

ミッキー

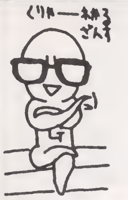
高な東京都心ドまん中、
なんと１ゲーム オール50円!!



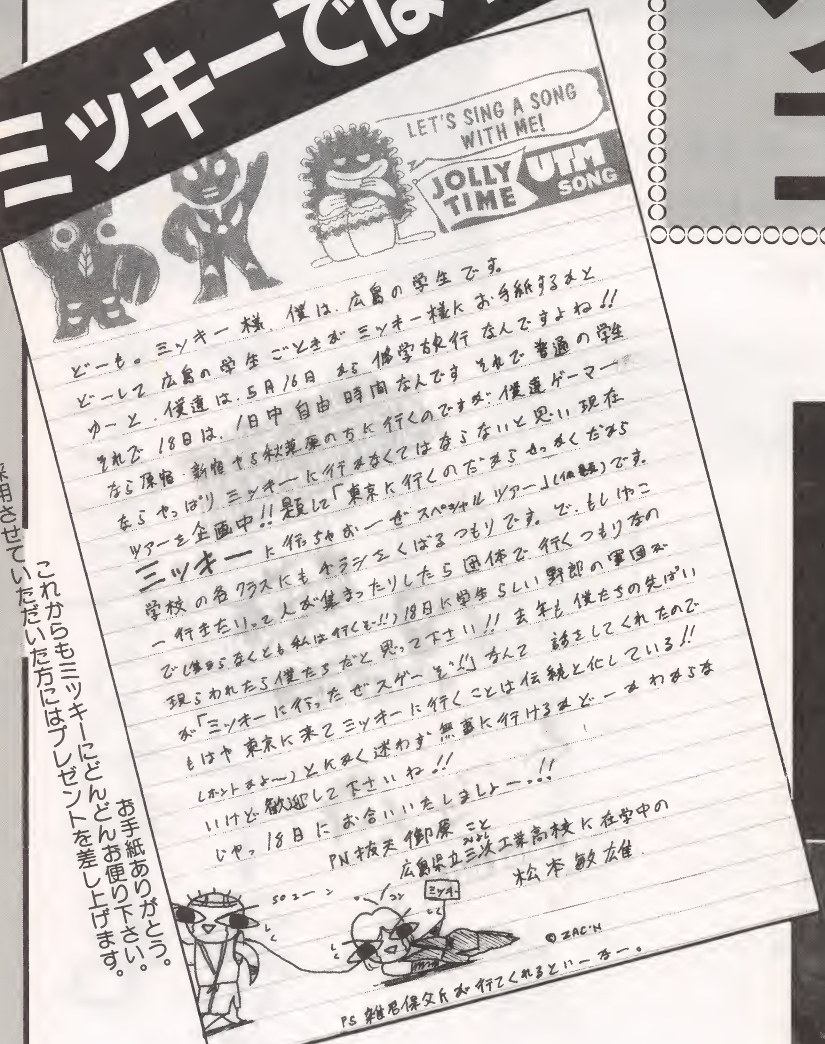
アルバイト急募!!
時間AM10:00～PM11:00
●時給650円以上
●年齢18～25歳
●交通費支給
●ユニホーム（ジャンパー）支給
●仕事内容ホール係、軽作業（早番遅番あり。相談に応じます）

ッキー、近場の人もそうで
えずプレーイ、だ。

区神田神保町1―16
3)4852



ミッキーではキミが主役



どーも。ミッキー様、僕は、広島の学生です。
どーして広島の学生ごときがミッキー様にお手紙するかと
ゆーと、僕達は、5月16日から修学旅行なんですよね!!
それで18日は、1日中自由時間なんです それで普通の学生
なら原宿・新宿やら秋葉原の方に行くのですが僕達ゲーマー
ならやっぱりミッキーに行かなくてはならないと思い現在
ツアーを企画中!! 題して「東京に行くのだからせっかくだから
ミッキーに行ちゃおーぜスペシャルツアー」(仮題)です。
学校の各クラスにもチラシをくばるつもりです。で、もしかこ
ー行きたりって人が集まったりしたら団体で行くつもりなの
で(集まらなくとも私は行くぞー!!)18日に学生らしい野郎の軍団が
現られたら僕たちだと思って下さい!! 去年も僕たちの先ぱい
が「ミッキーに行ったぜスゲーぞ!!」なんて話をしてくれたので
もはや東京に来てミッキーに行くことは伝統と化している!!
(ホントかよ～)とにかく迷わず無事に行けるかどーかわからな
いけど歓迎して下さいね!!
じゃ、18日にお会いいたしましょー。!!
PN 抜天御屎 こと
広島県立三次(みよし)工業高校に在学中の
松本敏広雄

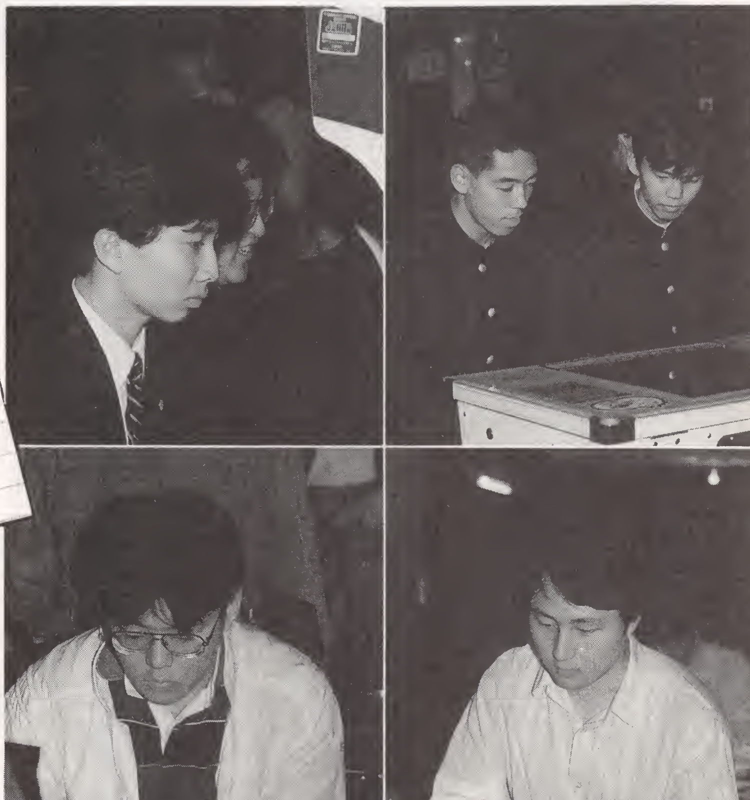
PS 雑君保父氏が行てくれるといーなー。

お手紙ありがとう。これからもミッキーにどんどんお便り下さい。採用させていただいた方にはプレゼントを差し上げます。

安いだけではない。

ゲームコーナー

地価ベラボー



●大型ゲームも全部50円の店!





ゲームコーナー ミッキー

とゆーわけでゲームコーナーミ
ない人もまずチェック、とりあ

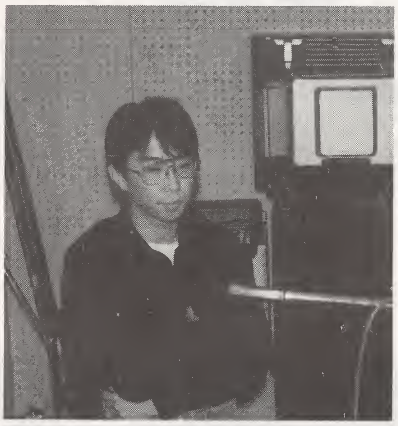
〒101 東京都千代田

☎03(29

FM富士「サイトロンデジタルプレス」パーソナリティー木場 剛さんにインタビュー



ナレーションの達人木場さんは、声で雰囲気を的確に表現。



秒単位で番組を仕切るディレクター鵜瀞さん。

お相手は──
木場　剛氏（パーソナリティー）
鵜瀞行孝氏（ディレクター）
構成：石井ぜんじ

FM富士は毎土・日PM９:55〜10:00
周波数78.6MHz（東京）83.0MHz（山梨）
80.5MHz（静岡）

たとえ5分でもゲームミュージック専門とはうれしい

すぐ不安はなくなりましたネ

ぜんじ…初めにゲーム音楽の番組を作ると言われた時にどう思われましたか?

木場…ゲームミュージックと聞いた時は、ファミコンとかの音楽かと思いましたね。ゲームセンターにはよく行くんですが、ファミコンの音楽の方はまったく分からないので、「えっ、何も知らない。だいじょうぶかな?」という不安が最初はありました。でも番組をつくる段になると、アーケードゲームの曲が多いので、「ああ、あれか」というものも多いし、思ったほどゲームそのものがどうのというのではなく、音楽そのものが主体ということですから、普通のミュージックプログラムみたいな感覚で不安はなくなりました。

また、これはこの番組を初めて聞いた人とかのハガキに書いてあるんですけど、ゲームの音楽だからピコピコとかそれだけだろうと思っていたけど、実際に聞いてみるとけっこうカッコイイというのもありました。

まだまだゲームミュージックを聞いたことのない人達はインベーダーの印象が残っていると思うんですよ。今はゲームの種類もすごく増えたし、映像も、色も、動きも音楽もよくなりましたね。体感ゲームもできてしまうし、これからはどうなってしまうかと思うくらいですね。

反響がいいしハリがありますよ

ぜんじ…番組の内容はどんな感じでやっているんですか。

鵜瀞…ただ曲を流すんじゃなくて、5分間の短い番組なのでいろいろなことをやってますね。こっちでアレンジして、メドレーとかオープニング特集とか、エンディング特集とかもやりますよ。結構いろんなノリでできるというところが特徴ですね。

ぜんじ…ゲームの音楽はひとつのジャンルといってもいろいろなものがありますよね。

鵜瀞…いろいろなものがあるからこそ、いろんな番組が作れるわけです。ゲーム音楽ってとてもバカにできませんよ。

ぜんじ…木場さんはどんなゲームミュージックが好きなのですか?

木場…この前、私の選んだゲームミュージックのメドレーをやったんですよ。一番好きで、印象に残っているのはアウトランですね。メドレーの時は曲というより自分がよく金を散財してしまったゲームの曲を選びました。究極タイガーとかP－47とかですね。日シューティングが好きで、日に何千円も使って落ちこんでしまったりするんですよね。

ぜんじ…リスナーの反響はどうですか。

木場…ゲームセンターで先に行けなくて聞くことができなかったのが聞けてうれしいというのもありました。エンディングのテーマなどですね。

ぜんじ…エンディングの音楽は最後だから、特にしっかりできているのに聞けないともったいないですからね。

木場…そうですね。また、これからもリスナーに喜んでもらえる番組にしていきたいですね。



ゲームキッズの頃の話しでは大爆笑シーンも。

ぜんじ…それではゲーメストの読者に番組のPRをどうぞ!

木場…日本初のゲームミュージック専門の番組、サイトロンデジタルプレスですね。これからも新しい曲や知らない曲をどんどんかけていくのでヨロシク。

連射に器具を使うのは邪道だという木場さん、ギャラクシーフォースが好きな鵜瀞さん、インベーダー、ペンゴからやり続けてきた放送作家の鷹野さん、これからも楽しい番組作りをお願いしまーす。

P.S. FM富士に葉書でどんどんリクエストしよう。

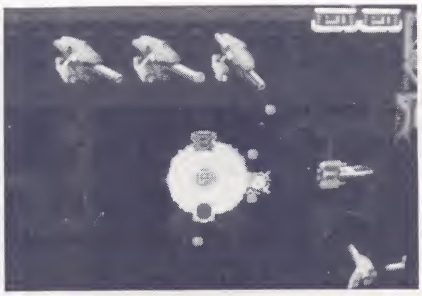
〒400 山梨県甲府市丸の内2－7－23 FM富士「サイトロンデジタルプレス」

新・驚異現象201 BIKKURAMATION

時の流れは益々速く、ゲームの寿命は益々短かく…
よって、ちょっとネタが古いかも知れないが悪しからず。
今回で折り返し地点だが、ネタははたして持つか…!?

構成 山河悠理

びっくらめーしょん 151



ヘルファイヤー
●(得)技

自機がレーザーじゃない時（4連射できる）、アドゥール（3方向に弾を出す奴）orダムンド（最終面で出てくるアドゥール＋火の玉）を後方弾（黄）で撃つと、パワーアップアイテムが3つ出る。
（編集部・GOD）

(解)死んでしまった場合に、とっても有効な技だ。他のパワーアップを持った敵ではできないよ。

びっくらめーしょん 152

ターボアウトラン
●(笑)技

ギヤやパーツを選ぶ時に、アクセルorブレーキを踏みながらスタートボタンorターボボタンを押せば様々な現象がおこる。
（茨城県・細谷健君）

(解)様々な現象は自分の目で確かめよう。スタートボタンとターボボタンとでは微妙な違いがあるぞ。

びっくらめーしょん 153

大魔界村
●(得)技

2周目をクリアして、エンディングが終わったあとに出るGAME OVERの表示の時に再びスタートすると（コインは入れておく）、最初から魔法が使えるゲージがあり、鉄の鎧でも魔法が使えるようになる。1回でも攻撃を受けると使えなくなってしまう。
（全国多数の皆様）

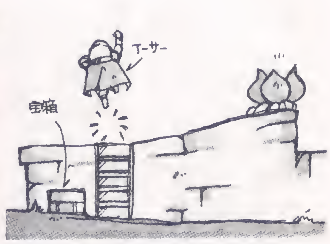
(解)これまた投稿が多かった技だ。応用として、2人用で1人が先にクリアしてもOKだぞ。（宮崎市の木島康志君からのレポート）

びっくらめーしょん 154

大魔界村
●小道芸

1面で、3つ目の宝箱の近くのはしごの上でジャンプをしてからレバーを上に入れると、アーサーが見えないはしごを登っていく。
（全国多数の皆様）

(解)謎の舞空術!? けっこう早いうちからできるのでおススメだ。（何の得にもならない。）



びっくらめーしょん 155

ハードパンチャー
●隠れキャラ

相手を倒した時、自分の体力が100%（ノーダメージ）の状態だと、次の試合でレフリーの足元に隠れキャラが現れる。
（新潟県・大場正博君）

(解)難しいが、出現した時のうれしさは大きい。しかし、ボーナスなどは入らないのだ。

びっくらめーしょん 156

ブラストオフ
●(損)技

デモ画面の時にスタートボタンを押しながらコインを入れると、そのデモの状態からスタートしてしまう。しかも残機は0の状態である。
（岡山県・YACKLEIT・NAN）

(解)うーむ、ひどいバグである。まあ、気をつければ防げることではあるけどね。

びっくらめーしょん 157

ストライダー飛竜
●(得)技

トラ型オプションアイテムを出しておき、キノコ型オプションの赤いゲージを消してから、（オプションを無くす）トラ型オプションを取り、その後一定時間待てばキノコ型オプションが2個、赤ゲージが無い状態で存在することになり死ぬまで消えなくなる。
（全国多数の皆様）

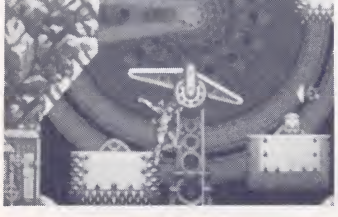
(解)多数の投書がありました。また、タイムオーバーになればオプションが消えない技もあるので、死にそうになったら、タイム切れまで待つのも1つの手だ。

びっくらめーしょん 158

ストライダー飛竜
●爆笑技

2面のシーソー（写真参照）の上でレバーを上に入れると飛竜が踊り出す。
（編集部・石井ぜんじ）

(解)まったく意味が無いのだが、見てて笑える。ここまで来ればだれでもできるぞ。



君は究極の〝1UP〟を見たか!

ロンパーズ

SPREAM-SHOT　協力：妖怪うべびじりょん　図：ずるずる

「求めよ、さらば与えられん！」これはかの有名なホメイ二師の格言であることは知ってるね（なに知らない？　バカな！）

実は、このゲーム、単純ではあるが、君の求め方によってもすごーく難解なパズルゲームともなる。

パズルゲーム信仰者は全てこの記事を読むべし!!

2月下旬にナムコから発売されたロンパーズ。もう各地でオールクリアも出ている頃と思います。

ゲーム自体の目的は、鍵を拾って面を消すだけの、すごく単純なゲームですが、ちょっと違った楽しみ方もできるのです。それは〝各面で、取れる限りの得点を追求する〟という方法であり、そのパターン作成は〝超ド級難解パズルゲーム〟へと、このゲームを導いてくれるのです。

パズルゲームが大好きなキミたち！　このゲームのパターン作成をしてみよう！

というわけで、今回の攻略は敵のアルゴリズム等々、このゲームのデータ及び知識をメインとするものにしてみました。この攻略を元に、このゲームの奥の深さを理解して頂き、ゲームの画面を夢にまで見るほどのめりこんで欲しいと思います。

まずは――フィールドの説明

ブロックの構成と石板の配置

フィールドは、図1のようなブロック単位で構成されると考えます。さらに1ブロックは大きく分けて図のような4×4マスになっており、斜線部分だけに石板や壁が配置されるのです。このとき、1ブロック分の長さの壁では図の3マス分が使われます。

このブロックのうち、敵が通れるのは斜線以外の2マス分です。このため図に示した安全地帯が使えるわけです。ことにタテ方向に石板の下にぴったりはりつくと安全であるということは、是非知っておいて下さい。ただし、チャップの当たり判定は2マス分と考えてよいのですが、歩く時の判定は、帽子も含めてほぼ3マス分になります。よって石板の再生の時に、敵との当たり判定とは違ったひっかかり方をするのです。

図2は石板を便宜的に透視図にしたもので、斜線部分に石板が配置されたものです。

石板の高さにまどわされず、フィールド上のフィーチャーの正確な判定を知ることが、ロンパーズ攻略のための第一歩となることを、よく心得ておいて下さい。

石板の種類◆

図3～6を見て下さい。

石板には4つの種類があり、それぞれ敵をつぶした時の得点が違います。（表1）

①一枚石板（青、黄）
幅3マス分の、一番小さい石板です。これで6匹つぶすと…。

②二枚石板（緑）
幅7マス分の石板です。

③三枚石板（緑）
幅11マス分のどでかい石板。これでまとめつぶしすると…むなしい。

④連鎖石板（赤）
一枚石板よりちょっと高い。よって倒れた方の石板をまきぞえにしてしまう。この石板でまとめつぶしをして、さらに前の石板まで倒すと得点が入らない！　超バグ!!

鍵とアイテム◆

ラウンドクリアに必要な鍵やアイテム（ジュエル、地震、スピード、ターン）は、ブロックの上側に当たり判定があります。従って、ブロックの上側からなら敵と接触せずにとることができます。

ここで注意すべきことは、鍵は空中にあり、アイテム類は地上にあるため見かけの位置は違うのですが、判定は同じということです。

ゲームをしながら、常にフィールドの平面図が確認できること、これが基本です。

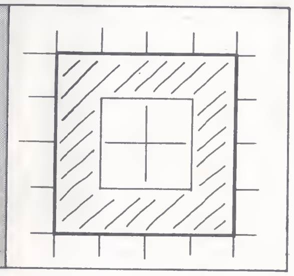


図1：ブロックの構成。

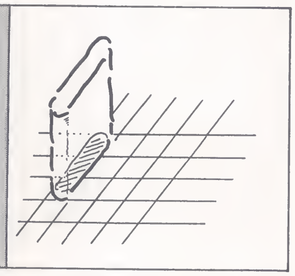


図2：石板透視図。壁の判定は斜線のみ。



図3：一枚石板。

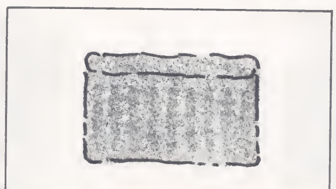


図4：二枚石板。

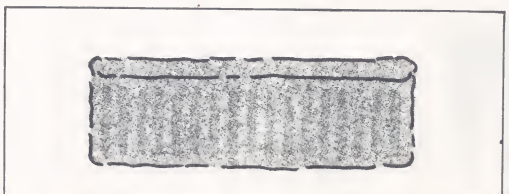


図5：三枚石板。

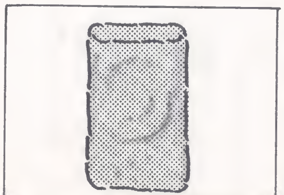


図6：連鎖石板。

バッチリつかめ敵キャラの特性

各キャラのアルゴリズム◆

敵キャラは、各ブロックごとに、次に移動する方向を決めています。基本的に、袋小路以外では反転しません。敵キャラは次の順に移動方向を決定します。

○ピョコリン

① チャップと距離（xy座標）を見て、長い方を縮める方向に進む。

② ①の方向に進めない時は、その180°反対方向に進む。

③ ①及び②の方向に進めない時は、短かい方を縮める距離に進む。

④ 反転する。

○ケララ

チャップとの距離を見て、x、yどちらかが2・5ブロック以上あれば、ピョッコリンと同じ。

x、yどちらも2・5ブロック以内ならば、チャップの向いている方向に対して垂直にライン上を目指して進む。

4ブロック以上移動して、チャップとの距離が3ブロック以内になると炎を吹きます。（ただし、前方に2ブロック以上ないと吹きません。）

○トドリン

鍵を1つ守っている。

（鍵を目標に移動する）

ケララと同じ条件で吹雪を吐く。

目標の鍵がなくなると、次のアルゴリズムで進む。

① チャップとの距離を見て、長い方を縮める方向に進む。

② ①の方向に進めない時は、短かい方を縮める距離に進む。

③ ①及び②の方向に進めない時は、①の反対の方向へ進む。

④ 反転する。

○ナチ坊

鍵を2つ守っている。

目標の鍵がなくなると、トドリンと同じアルゴリズムで進む。

○タッグス

チャップとの距離が、2ブロック以上ならば、トドリンと同じアルゴリズムで進む。

2ブロック以内ならば、爆弾を投げる。

手ぶらのタッグスは、チャップの約1ブロック後方を目指して進む。

○ベカベカ

トドリンと同じ。ただし進行したい方向に倒せる石板があれば倒して進む。

次のブロックへ移動しきる前に後ろへいくと反転する。

○大グモ（ミドル・ボス）

チャップの座標を中心として、自分の座標と点対称の位置を目標に進む。

○不まじめピョコリン

4つの鍵を守っている。

守っている鍵の下で、一定時間タバコをふかす。

鍵がなくなると、ピッコリンと同じアルゴリズムでチャップを目指す。

○ゴロリン

① 石板、壁にぶつかるまで直進する。とまるとゴロリンの向いている方向に対して横方向のチャップに近づく方へ進む。

② 左右に移動できない時は前進する。

③ 反転する。

ベカベカ及びケララは、次のブロックへ移動する間に、2回、方向の決定をします。従って反転しないハズの場所でも90°ずつ同方向へ向きを変えた場合、結果的に反転してしまう時もあります。

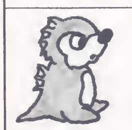
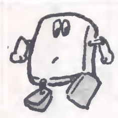
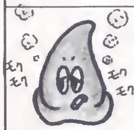
まとめつぶしによる得点表

表1

		石板の大きさ		
		一枚石板	二枚石板	三枚石板
敵キャラの数	2	2,000	1,000	500
	3	5,000	2,000	1,000
	4	10,000	4,000	2,000
	5	50,000	8,000	4,000
	6	1up	10,000	6,000

敵キャラクター表

表2

	名称	得点	特徴
	ピョコタン	100	1ブロックずつはねる。
	ケララ	100	動きがおそい。炎を吐く。
	トドリン	100	カギを守っている。ふぶきを吐く。
	ナチ坊	100	2回つぶさないと殺せない。カギを守っている。
	ダッグス	100	爆弾を1個持っている。自分のうしろをついてくる。
	ベロベカ	250	石板をたおす。反転をすることがある。
	大グモ	1200	ときどき止まってクモの巣をはる。クモの巣はレバーをふるとほどける。
	ふまじめピョコリン	100	カギを守っている。守っているカギの下でタバコをふかす。
	ゴロリン	300	石板に当たるまで直進する。カベを倒す。曲がれるならば必ず曲がる。

敵の再生

敵をつぶすと卵が発生します。卵は各面で定められた位置に発生するのですが、その位置が複数ある面では、自分に近い位置から順に発生します。ただし、卵から出てくる敵は各面ごとに定められていて、必ずしもつぶした敵と同じ敵が出てくるとはかぎらないので注意が必要です。

あと、敵キャラの中で、ゴロリンのみ、再生後、すぐに前方へ転がってきます。(卵の下に石板があるといきなり倒してしまう。)その逆に、卵の位置が袋小路でないかぎり、後ろへは来ません。

卵の出現する位置をしっかり把握していないと、クリアさえできない面(58面等)もありますので、きちんとおぼえて下さい。

特殊キャラの注意事項

○ピョコリン

ピョコリン(及び不まじめピョコリン)は、大きく分けて2種類います。進行方向に対して、前よりに着地する者と後よりの者です。ピョコリンは、敵キャラの中で、もっとも当たり判定が小さく、よって前よりの者とは後に、後よりのものとは前に、同ブロック内にいることができます。

○ゴロリン

ゴロリンは、他のキャラに比べて非常に速度が速いためコンピュータの処理関係上その動きが面の状況と深く関わっています。よって、ゴロリンの登場する面では、正確なパターン(石板を倒すタイミングなど)が必要となります。

挑戦だ！各面究極パターン作り

なぜ"まとめ殺し"なのか?

表1を見て下さい。ゲームを楽しむ上での1つの要素である得点を、とことん追求しようというのが今回の目的です。その目的達成のために、まとめつぶしの得点がいかに有効か(ことに一枚石板でのつぶし)が理解できると思います。

究極的には、タイムボーナスが3万点以上とれる面は存在しないわけで、5匹以上敵のいる面はすべて5万点をとった方が得点効率が良いわけです。

しかしここで、表中の"1up"というものの存在があります。これは得点は入らないのですが、ラストラウンドクリアすると残機×10万点のボーナスが入るため、結局得点効率上、最高のものであるといえます。

パターン作成の要素

ラウンドクリアごとにのタイムボーナスは、1秒500点です。これとのかねあいにより、もっとも得点効率のいいパターンを決めるわけです。このパターン作りにおいて、利用できる事を説明します。

①敵の誘導
アルゴリズムを理解して、敵をまとめます。

②敵の再生
敵の多い面では、殺すと敵数がスタート時よりも1匹減ってしまう面もあります。このような面でなければ、殺したタイミングと対応している卵の発生は敵同士の周期を合わせる上で、重要な要素となります。

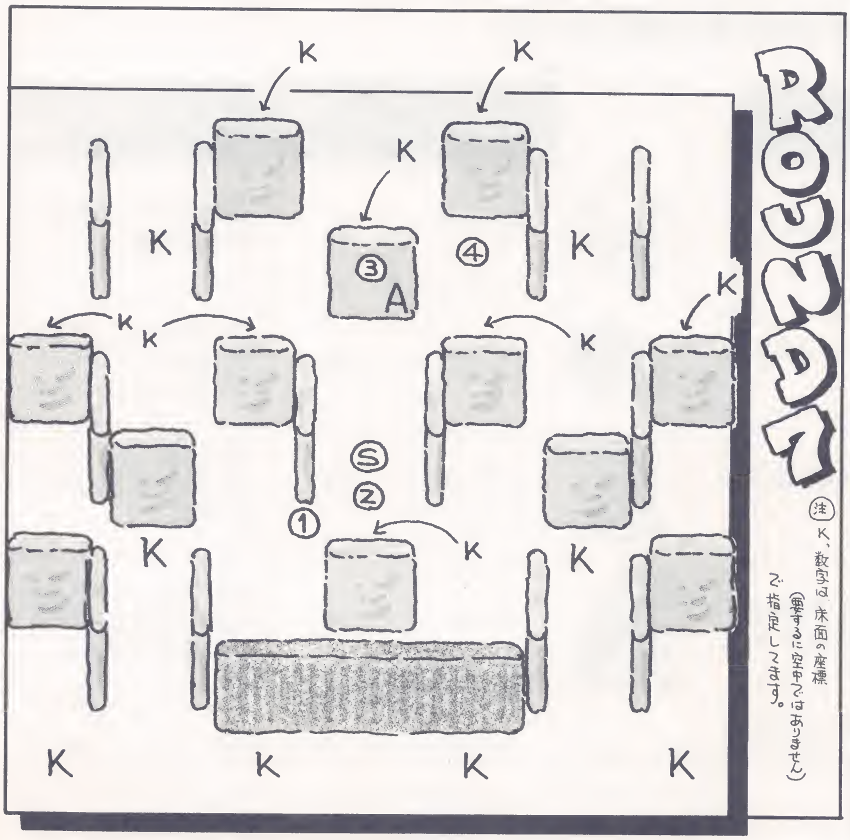
③石板再生の利用
倒した石板は一定時間で再生しますが、再生の最中にそこを通りかかった者ははねもどされます。これを利用して、敵を一時止めたり、ゴロリンを止めたりできるのです。再生するタイミングは各面で違います。

パターンの紹介

前の「パターン作成の要素」であげたような事項を組み合わせてパターンを作るのですが、ここで、その一例を紹介したいと思います。

しかし、これはあくまで一例であって、もっといいパターンがあるかもしれません。このパターンをうのみにせず、これからのパターン作成の参考としてもらえれば幸いです。

P.S 5月初め現在、25コ以上の1upパターンが確認されています。実は60面の1upも…。



ラウンド 7

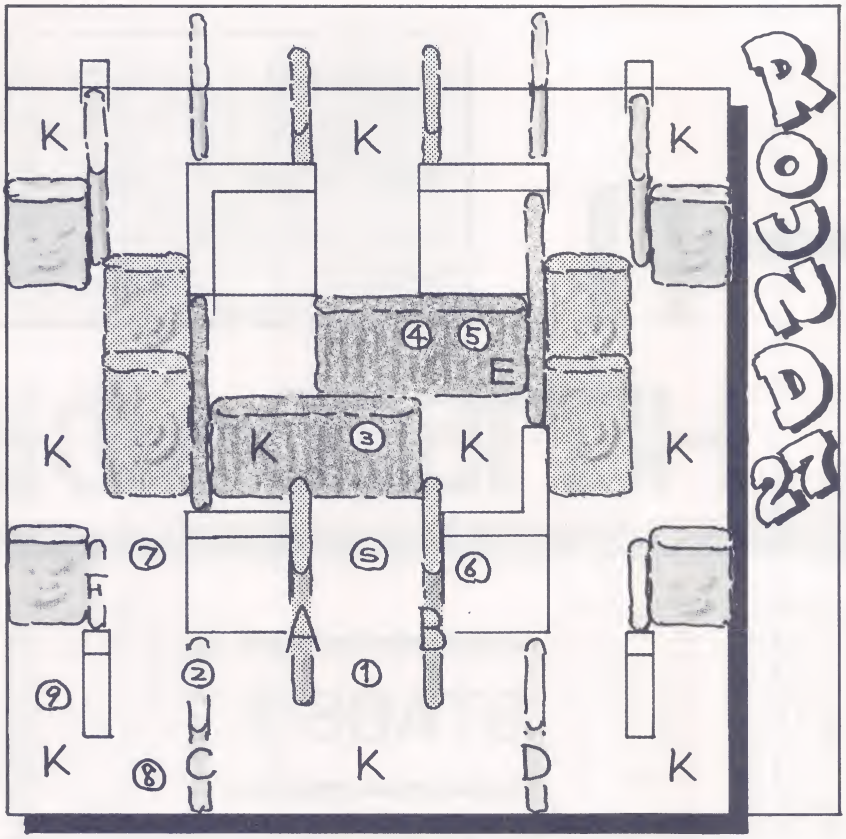
スタート直後、左右から来る"ピョコリン"4匹を待ち、直前まで来たら、図7の①の地点(安全地帯)に入ります。4匹目のピョコリンが左を向いたらS地点の少し下にもどります。この時②の位置にケララが2匹重なって下りてきます。

このケララは自分が動かなければ、③の位置で反転して炎を吹きます。この時左側(画面外)からピョコリンがもどって来ます。先頭が自分の真下に来たら石板Aを右側から上へ回り込み、②へ行きます。ピョコリンのタイミングを見てA倒します。(1up)

ROUND 7 データ

表3

TIME	：40秒
KEY	：15個
敵キャラクター	：ピョコリン×4
	ケララ×1
アイテム	：地震×3



ラウンド 27

始まったら下に降りて鍵を取り、①で待ちます。C、Dの板をベカベカが倒したら、A、Bを倒し、②の位置にベカベカが来たら、スタート地点上にある2枚の石板を右から上へまわり込み、③で2枚石板Eを上へ倒します。

その後④で待ち、先頭のベカベカが左横まであがったら、⑤→⑥→⑦→⑧→⑨の順に直線的に動きます。この⑨の位置は、ちょっと下で待ちます。石板Fを倒します。（1up）

ROUND 27 データ

表4

TIME	：40秒
KEY	：11個
敵キャラクター	：ベカベカ×6
アイテム	：なし

ラウンド 55

スタート直後①で待ちます。ベカベカ6匹が画面上から下りてきて、3枚石板Aを倒します。

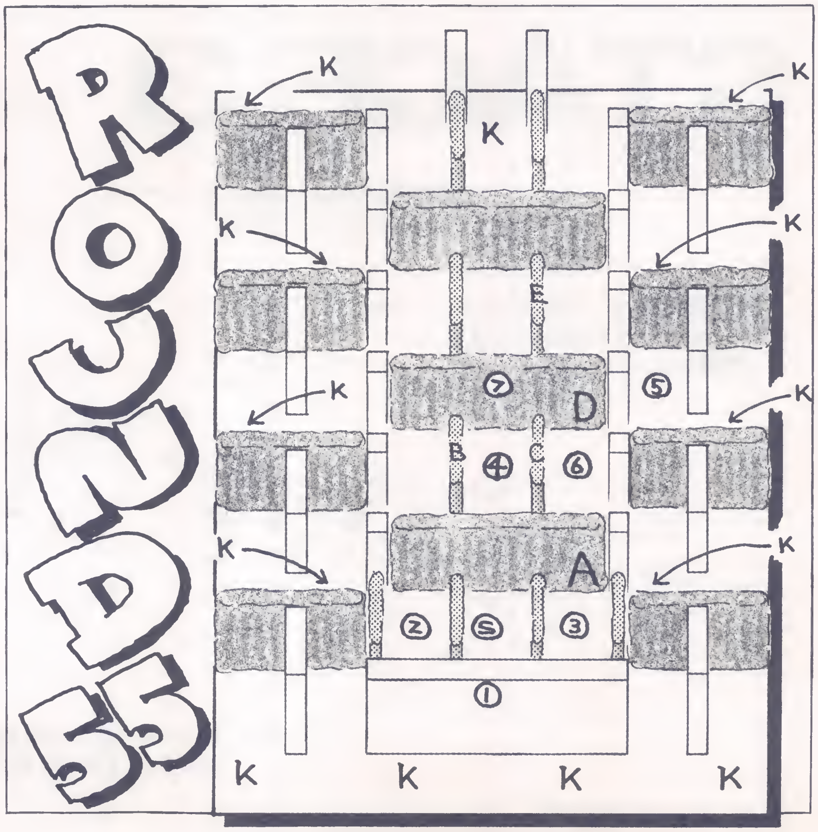
板を倒したベカベカは、連鎖石板B、Cを倒すものと、下に降りてくるものに分かれます。

降りてきたベカベカが②及び③まで来たら、真上に上がります。④をへて⑤で待ちます。下から追ってきたベカベカが⑥で、板Dの再生によりひっかかり、右へ（自分の真下）きます。6匹全員が右を向いたら板Eを上からまわり込み⑦で待ちます。板Eを倒します。（1up）

ROUND 55 データ

表5

TIME	：50秒
KEY	：16個
敵キャラクター	：ベカベカ×6
アイテム	：なし



基本編を読んでくれた方々から「HIT数が増えた！」との声が多数きました。どうもありがとう。やりがいがあります。がんばるぞ!!

バーナーII
HIT1500への道

門弟：ずる（構成・記述担当）

まだまだ前半 1機ももらすな！

今回は、空中給油後の3ステージから5ステージの地上給油まで、要するに2ステージ分の攻略をやります。

では前置きはこのくらいにして本編へ突入しましょう。

STAGE 3

補給の後、すぐ前方から4機、出現と同時にミサイルでやっつける。

次に3機のヘリ。敵が攻撃してくるまで時間があるので1機ずつミサイルでおとそう。

さて今度は八の字編隊である。基本的には、1ステージ最後と同じ要領で、左3機をロックオンして撃ち、右3機をロックしておとせばよい。

問題はその後。地平線上に4機の誘爆編隊が来るのであるが、これを落とすのに手こずると4機が爆弾を落としていくのです。こうなってしまうと、次の段階でキャラクターオーバーを起こして、ミサイルが出なくなってしまうのだ。もちろん撃ちのがしが出て、HIT数をロスしてしまう。この面の最後まで、十分気をつけてプレイすること。

さて、やり方ですが、まず八の字編隊をおとし、敵の攻撃をよける。すぐ4機編隊が地平線上に出現するので、右側の1機をミサイルで、編隊は誘爆する。4機は水平線からグーッと上昇していくので、動きに注意してロックする。

次に、八の字編隊と左右から爆撃機が4機ずつ出現する。八の字編隊は1機ずつ出現しているが、おされるのを防ぐため、先ほどと同じやり方でおとす。（先の誘爆編隊に爆弾を落とされると、この八の字編隊を全部おとせない。）ここで、何機ミサイルを打って来



いまさらアフター

指範：VIRGO&SOH

るかが勝負。少なければ少ないほどよい。

続いて、爆撃機である。連なってくるので、まず左側の編隊の前から2機はキャラクターオーバーでミサイルをあまり撃てないので、1機ずつミサイルで、残った2機をまとめてミサイルでおとす。

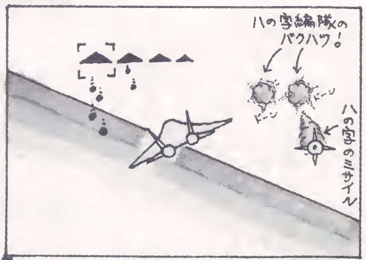
そして、今度は右側の編隊だ。もうかなり近づいていて苦しい。まとめて一気にミサイルで撃ち落とす。この部分のコツは、とにかくミサイルボタンを連射すること。ミサイルが出にくい状態にあるから、キャラクターオーバーが解けた瞬間を上手く利用することだ。

そのためには、こういった大ざっぱなやり方も必要なのである。あと、ロックもなるべく正確に、そして連続して何回かすること。一度だけロックしても、ミサイルが出なかったら、そのままのがしてしまいますよ。

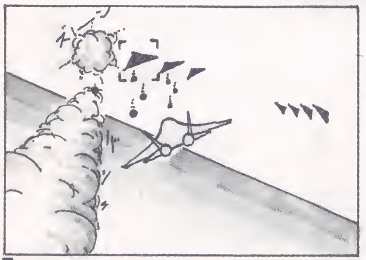
さて、難関を抜けました。ちなみに、この時点で43機おとしていればパーフェクト。少なくとも41機くらいはおとしてほしい。

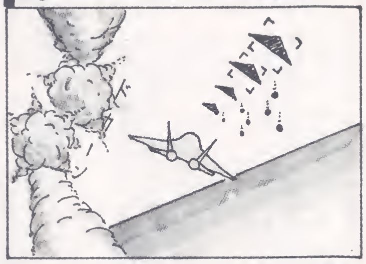
後はそれほど難しくない。画面右側に3機、その後ヘリが2機、そして左側から3機来るので、全てミサイルを使っておとす。

最難関の図解



図① ミッソーを回避と同時に爆撃機をロック。


図② 撃ちまくれーっ！


図③ ある程度したら見切りをつけて右側へ。


図④ 一気に倒す。

STAGE 4

先制攻撃が命。とにかくパターンを覚えてしまいましょう

まず画面中央に4機の横一文字の編隊が来るので、全てミサイルでおとす。打つのが遅れると攻撃されるので注意。

次に、横長の長方形の形をした4機編隊が来る。これも速攻でミサイルを撃っておとす。

次は、この面の主役キリモミタイプである。まず右から4機並んで来る。一度にまとめてミサイルでおとす。この時の注意としては、キリモミタイプは1カ所からまとまって何機も出る為、そこへ何発ものミサイルが飛んでいくこと。つまり煙が視界をさえぎってしまうのだ。従って、敵を撃ち残してしまったりしても、それを確認するのに時間がかかってしまいます。下手をすると、煙の中からミサイルが飛んできて…なんてことにもなりかねません。

だから、こういう時の為、画面右上のHIT数にいつも気を配っておこう。数が合わなければ、要するに撃ち残している訳だから。

対処の仕方ですが、煙の中へロックしにいき、ミサイルを撃ち、いつでも敵の攻撃をうけられるようにしておく。攻撃したら、すぐよければよいでしょう。うまくやれば、ロックして撃ちおとすことも可能です。

また、音で敵の攻撃を察知するのも1つの方法です。この面に限らず、これらの事は頭に入れておいた方が良いでしょう。

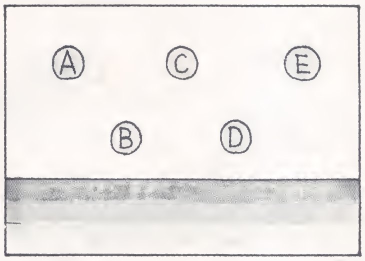
ではパターンにもどります。次に、左からキリモミが4機。さっきと同時にミサイルで。

そして誘爆編隊がくる。図⑤のようにWのような形をしている。図のⒶの敵をミサイルでおとせば誘爆する。

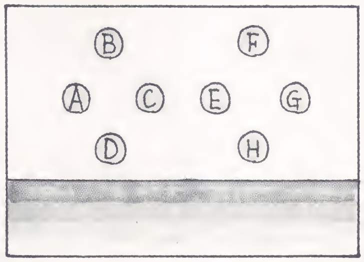
次にヘリがくる。地平線のあたりに出現するので見にくいが、左側に2機、右側に3機出現する。左側の2機をミサイルで速攻でおとす。手間をかけるとキャラクターオーバーで、次に出てくる誘爆編



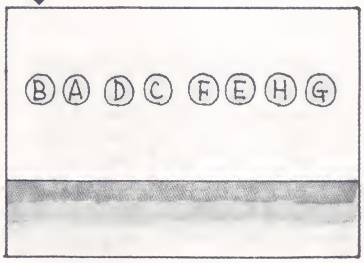
図⑥



図⑥



図⑦



隊が2、3機欠けることがあるので注意。速攻でおとしたら、右の3機をおとす。

さて、また誘爆編隊である。図⑥のような形が図⑦のように形を変え、攻撃し逃げる。攻撃されたら誘爆しなくなるので、早めにおとす。2編隊いるわけだが、Ⓑ、Ⓕをおとせば誘爆する。

一段落すると、またキリモミである。右、左とさっきと同じである。その後3機が真ん中に出現する。ロックしておとしてあげましょう。

最後にまたキリモミ。左側から今までと同じように4機出現するのですが、出現から攻撃までが非常に早い。気を付けること。ミサイルはどうしても残ってしまうのでした。

STAGE 5

地上給油面です。注意してほしい事は、4面の終わる前にスロットルを動かしたり、補給中にミサイル撃ったりしないこと。後で泣きみ見ることになりますよ。ここでは何もしなくても100発補給が行われます。なぜって！ それは3ステージの空中補給の時に、もうコマンドを入れてるからです。

1～5ステージまでのまとめ

さて、主に序盤の面のパターンを紹介しましたが、いかがだったでしょう。

「あれ、僕のパターンと違うなぁ」と思った人もずいぶんいるのでは…。最初にも言いましたが、パターンには、やる人それぞれに個人差があるのだから、あまり説明したパターンだけに固執しないようにしてほしいです。ある程度自分の腕を信用するのも大切ですよ。

とにかく、まだ始まったばかり。これから先はもっと難しい面が待っています。がんばりましょう。 (SOH)

つけたし

1ステージでのスロットルの事について。

スロットルは始めはニュートラルで、後方敵機が15機出きったところでローにする。

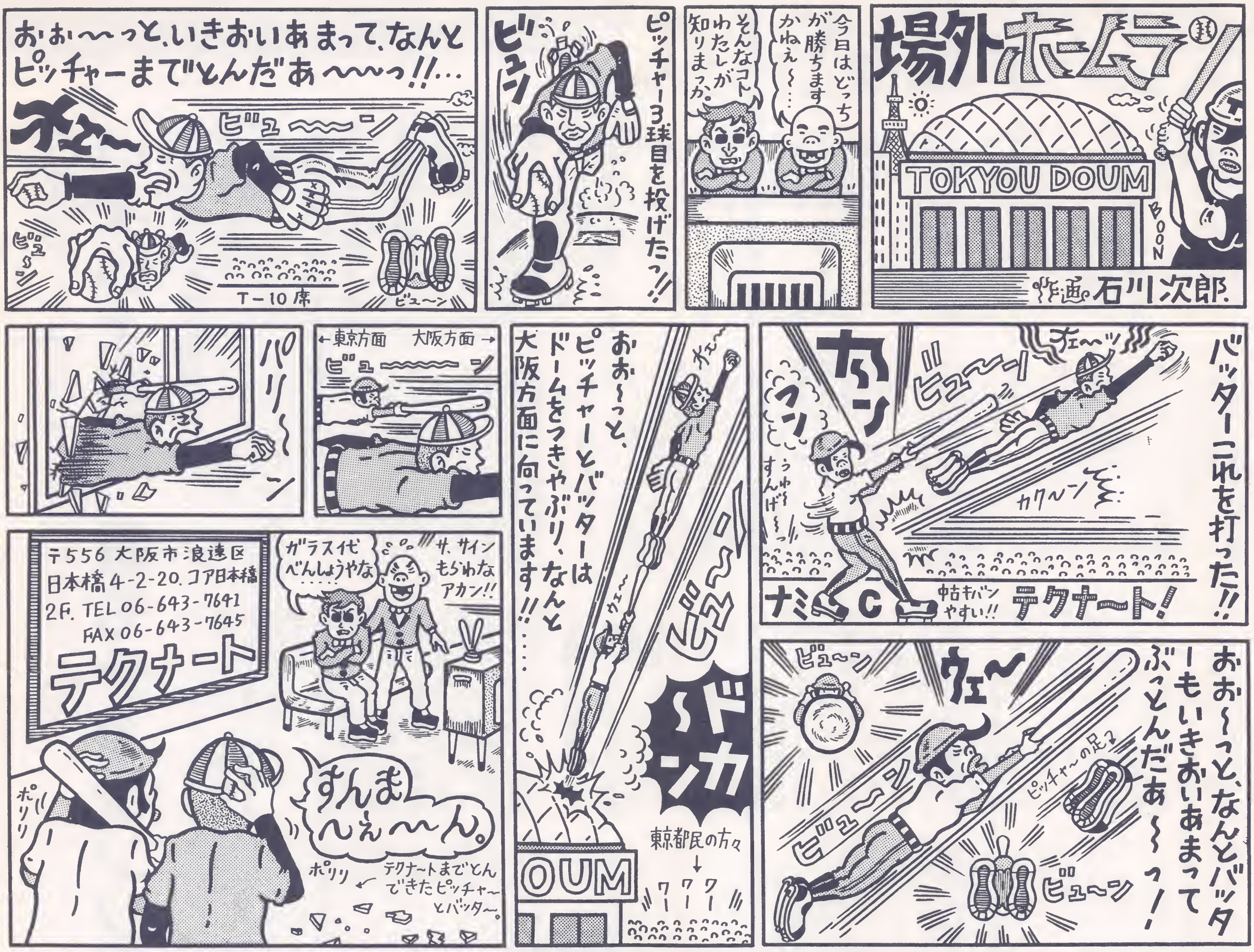
この後、アフターバーナーで点カセする人がいますが、前方から3機敵が出てくる内の2機目が出たらスロットルをローにすること。でないと後方敵機の出現数が減るー

ずるから一言

ふわ～このコーナーを担当しているのにもかかわらず、なんとAB IIがクリアできなくなってしまった。大急ぎでリハビリをしなくては！

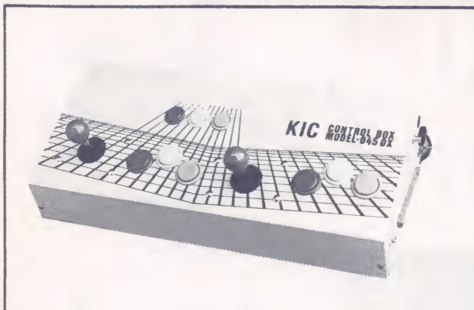
お詫び

どうもすいません、読者の方々。コマンドが少々間違っていましたので、正しいコマンドがわかり次第載せますので、少々お待ちください。



ゲームに金縛り!!

ゲームセンターで使っているゲームが、あなたの部屋でプレイできます!!





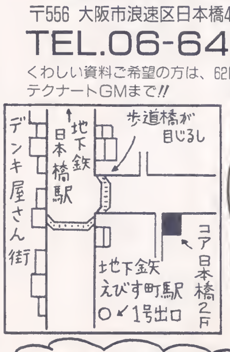
★新製品

FCマスター

ファミコンを完全RGB出力に改造できます! コントロールBOXに接続して、ジョイスティックでプレイOK。
定価¥25,000

テクナート

〒556 大阪市浪速区日本橋4-2-20 コア日本橋2F
TEL.06-643-7641
くわしい資料ご希望の方は、62円切手2枚同封のうえ、テクナートGMまで!!



通信販売ご希望の方は、安心な代金引き換えシステムもあります!!

営業時間はAM10:00～PM8:00 日・祭日もやってます!!

コントロールBOX
KIC-045DX(ニュータイプ)
Aタイプ:家庭用テレビのビデオ入力端子かアンテナに接続するだけでプレイできます。¥34,000
Bタイプ:RGB21ピン出力でパソコン用テレビなどに使えます。¥28,000
Cタイプ:A+Bの機能で¥37,000
自作キットはそれぞれ¥5,000引きです。

18インチ高画質モニター
RGBモニター搭載。タテ画面・ヨコ画面兼用15KHz/24KHz切り替え可能。高画質対応。パソコン対応。¥78,000

中古基板
¥5,000 から各種新製品もあります!! アフターサービスも万全です!!

中古基板価格例:ガントレット¥55,000 バットランズ¥120,000(レーザーディスク付) ペーパーボーイ¥70,000 サイドアームズ¥20,000 妖怪道中記¥80,000 スーパーリアル麻雀PII¥25,000 中華大仙¥40,000 グラディウスII¥80,000 ぷたさん¥18,000 セクションZ¥10,000 アーガス¥10,000

大阪'89ゲームズチャンピオンシップ大会
いよいよ目前　君もチャレンジ!?

関西地区で大々的に開催される
SUMMERゲーム・フェステバル
期待のゲームズチャンピオンシップ大会は
7月2日。その日は日曜日なのだ。
君も参加しないか!!

大会の内容は

●機種

現在、ゲームセンターで活躍している機械、昨年の優秀機械や今年の最新機械の中から選んで、それぞれの機種ごとに予選決勝をすすめてチャンピオンを選出。

機種は次の11機種なので腕を磨いておこう。

①イメージファイト　アイレム
②原始島　SNK
③天地を喰らう　カプコン
④グラディウスII　コナミ
⑤天聖龍　ジャレコ
⑥テトリス　セガ
⑦チェイスHQ　タイトー
⑧忍者龍剣伝　テクモ
⑨アクトフェンサー　データイースト
⑩ウイニングラン　ナムコ
⑪クレイジークライマーII　日本物産

以上なんだけど、これら11機種が約50台、ずらずらーと並んで君の挑戦を待っている訳だ。

もちろん、女性も大歓迎。実力と運さえあれば、君のお父さんだって入賞の可能性があるかも。

●予選

2通りの予選があって、1つは大阪府下のゲームセンターで行ない、もう1つは大会当日、会場で行なうもの。

どっちが有利かといえば、やはり行きつけのお店で勝ってしまうことかな。お店で予選落ちしたら、当日大会で敗者復活のつもりで挑戦するのはもちろんOK。

次に、整理して書いておこう。

（A）6月1日より6月25日までの間、大阪府下100店舗(予想）で決勝進出者（シード権者)を抽選する。最高で200名。

（B）7月2日、大会当日、午前10時から一般の予選を行なう。予選通過は各機種の一定得点(ボーダーライン)を時間8分をリミットとして、それを越えたものとする。申込者が100名を越えた場合は抽選で100名に絞られる。

ということは、大会当日の予選はほとんど運？　運の強さも実力のうちと考えて頑張って下さい。

●決勝

予選（A）（B）それぞれ通過した人々は恐怖の抽選により決勝機種が決められる。

●第1次決勝戦

1プレイの得点（持ち時間8分がリミット）で各機種ごとに上位4名を選出。

●第2次決勝戦

1プレイの得点（持ち時間15分がリミット）で得点を出し、第1次第2次の合計を決勝点として順位を決定。

●表彰

決勝進出者には、全員に記念品として大阪'89ゲームズチャンピオンシップオリジナルテレフォンカードを進呈。各機種ごとの優勝者、準優勝者には優勝トロフィ並びに賞状を授与し、その名誉を称える。

また、それぞれの優勝者を選抜したお店に対しても表彰状が贈られる。

この機会を活かそう

アーケードゲームの大規模な大会がゲームセンターの団体の主催で開かれるということは大変すばらしいことだ。

それはなぜかというと――

まず、関西地区で開かれること。秋のAMショーも春のAOUショーも共に東京で開かれ、東京・関東以外の地域のゲームセンターやプレイヤーは情報入手や楽しみの面でやや不利だったと思う。そういう地域的な不均衡(ふきんこう)が解消されるということは良いことだ。

次に良いことは、主催者がこの催しを一般の人たちに解放して（つまり積極的に一般入場者をつのって)、ゲームというもの、ゲーム業界というものを理解していただくという姿勢が伝わってくることだ。

その意味から、皆さんも都合がついたら、ぜひ会場へ行って大いに盛り上げてやって下さい。また、おやじさんやお袋さんを誘って行くのもいいだろうし、日頃はうるさい先生を、この日は大いにヨイショしつつ会場に連れてくるのもいいんじゃないだろうか。

ただ心配なのは（これを老婆心とか取り越し苦労という?)、せっかく親や先生たちが来てくれたのに、運営のまずさとかプレイヤーのマナーの悪さから、「なーんだ、ゲームなんてやっぱり…」などと誤解されるのは避けたいなーということ。

という訳で、当日は大いに楽しみ、かつ他の人のことも考えて…いや、すばらしい催しだったと皆なが感じあえるようなものにしたいですね。

最後に説教じみたことを言ってしまってごめんね。では当日、会場でお会いしましょう。

あ、肝心なことを忘れていました。

当日入場料は1000円。

なお、当日、ゲーメストはブースを出す予定だったけど都合により（雑誌の製作スケージュールの関係で）中止。残念。でも取材にも行くし、ゲーメストオリジナルグッズの販売にも汗かきに行く予定。

●日時…7月2日（日）午前10時より午後4時。
●会場…インテックス大阪5号館Aゾーン　大阪市住之江区南港北1-1-12
●内容…アミューズメントマシンの展示、'89ゲームズチャンピオンシップ大会、ゲームグッズ販売コーナー
●問合せ…大阪'89アミューズメントマシンショー事務局
☎（06）764-1367

6月21日 ON SALE

G.S.M.
データイースト

ピンボール、サウンドはイカスぜ～い！

サイトロンのGSMシリーズに、いよいよデータイーストが登場する。派手ではないが安定したメロディーラインを持ったDECOのサウンド、ひそかに期待していた人も多いはずだ。注目すべきはデコピンこと、デコのピンボールサウンドが収録されている事で、こいつはもうぜひきいてピンボールの世界を感じてほしいのだ。イカスんだから、もう。

収録曲は、アクトフェンサー、コブラコマンド、スタジアムヒーロー、ファイティングファンタジー、ロボコップ、そしてトルピードアレーとタイムマシン（やたっ!!）。

次号VGMコーナーでDECOのサウンドチームへのインタビュー記事ものるので、そっちも期待して待っててね。



サイトロン G.S.M. 新作情報！

まず6月21日、あのテトリスのビデオが出てしまうんだこれが。プレイヤーのT.J.とGOD氏によると、充分に満足してもらえる出来になるだろう、とのこと。速攻でどんどん落としていく2Pプレイと、技中心の1Pプレイをおりまぜて、みせるビデオになっている…はず。じっくり研究して、ずっぽしはまって下さい。

30分、3200円(税抜)。

そして7月21日には、ナムコが制作に4年かけた本格レースゲーム「ウィニングラン」とお待ちかね「まーじゃんGALS'グラフィティー①」のビデオが登場!!「麻雀学園」もしっかり入ってるぞ。はぁーめでたい。（この担当バカかとか思われそう…）

8月21日には「タイトー・スーパーシューティング」のLDが発売となる。それに先行してカプコン・ゲームシンドロームもLD化する予定。

ファルコム交響曲シリーズ第2弾
ソーサリアン

キング／ファルコムレーベルから「交響曲　ソーサリアン」がリリースされるぞ。

今回も「イース」同様に、羽田健太郎がフルオーケストラを駆使して、ソーサリアンの魔法の世界を見事に壮大なドラマとして再現しているぞ。全四楽章構成。

7月5日発売。CD2843円、CT2369円（共に税込定価)。

S.S.T.バンド ライブ直前インタビュー

今日は快晴！ 野外ライブも大丈夫!!

国立代々木競技場で催されていた「国際スポーツフェア」のももかぼちゃステージに出演したSSTバンドのみなさん、ライブ直前インタビューをしてみました。

大阪が一番盛り上がった！

ゲ：よろしくお願いします。

まず2月に行われた、東京、名古屋、大阪でのコンサートのお話からお願いします。

Hiro：ウラ話ですか？

（全員爆笑！）

ゲ：各所でのお客の反応で違うところがありましたか？

Hiro：お客のノリは大阪が一番すごかったです。もう怖いぐらいに！

ミッキー：なかにはデモテープを投げ込んできた人もいましたね。

Hiro：名古屋も最初はおとなしかったんですが、ミッキーさんの一言「ノれ！」でいきなりノリましたからねえ。

東京では一部が最初からガンガンノってましたし。

ゲ：東京は最初ということでお互いわからないところがあったんじゃないでしょうか？

Hiro：バンドにもありましたね。3回目ぐらいでバンドの方もノってきたし。

ミッキーソロのパートの演奏も東京では、みんな遠慮がちにしていたのが、2回目、3回目になるとオレがオレがって感じになって、だんだん演奏時間が長くなりましたよ。

夏の北海道でライブをやりたいネ！

ゲ：これから先SSTバンドとして、やってみたいということはありますか？

Hiro：世界制覇ですね！



海外の方でもやってみたいです。

ミッキー：年内にアメリカですね。

ゲ：それは具体的な話としてあるんですか？

Hiro：いえありません。やれたらいいなぁと思ってるだけですからねえ。

ミッキー：とりあえずは北海道ですね。

Hiro：本州は終わったから、あとは一般のお客さんですね。曲だけ聞いて楽しいなという人もつかんでみたいですね。

バンド色を強調したレコードを創りたい。

ゲ：最後に次のアルバムはどのようなものですか？

Hiro：まだ全然決まってませんが、もうちょっとアレンジを増やしたいのと、生演奏のものを入れたいですね。

ゲ：もっとSSTバンドを前面に出した感じででしょうか。

Hiroそうですね。いずれはライブ盤も出したいですね。

ゲ：今日は忙しいところどうもありがとうございました。

ライブは定刻より少しおくれてスタートしましたが、小さいステージにもかかわらず多くのお客さんが集まり、SSTバンドも1時間あまりにわたって熱演しました。

（ずるずる）

6月25日 ON SALE

東亜プラン・ゲームミュージック集登場！

やたらと渋いセレクションで味わい深いポリスターのゲームミュージックシリーズ、最新作は東亜プランの「TATSUJIN」だっ。ヘルファイヤー、タツジンに加えてダッシュ野郎、ワードナの森を収録して全38曲62分。

「達人の場合、今までの東亜プランの伝統を引き継ぎつつ、より発展させた曲づくりになっているんだな。しかも一面ごとに特色があってメリハリがついていて、それでいて全体として有機的に結びついているんだよね。」（Joe山田氏・談）

6月25日発売、CD2472円、CT2163円。

ちなみにセタのまーじゃんビデオは7月25日に発売延期となってしまったのだ。しばしの辛抱だっ。

ヤツが帰って来た！ ダウンタウン熱血物語

ファミコン版の発売にあわせて、アポロンからテクノスの熱血硬派シリーズ第3弾・ダウンタウン熱血物語のCDが出る出る。全曲アレンジで、うーんくにおサウンドって感じでなかなかいかしてる。

同時に、くにおくんの歴史をたどった「くにおくんサウンドコレクション」も登場。共に6月5日発売、熱血物語はCD1123円、CT937円。サウンドコレクションはCDのみ2348円。

チェイスH.Q.海外バージョンオリジナルテープ当選者発表

（北海道）橋本悦明君
（〃）得能造志君
（青森県）留目秀明君
（〃）斉藤　清君
（宮城県）斉藤淳一君
（〃）昆　邦宏君
（山形県）富樫淳也君
（埼玉県）岸野浩一君
（〃）山内一憲君
（〃）堀川雅至君
（〃）井上和久君
（千葉県）関谷善徳君
（〃）渡部浩吉君
（東京都）西塔浩二君
（〃）河面祐一郎君
（〃）岡本憲男君
（〃）浅沼宏充君
（〃）泰楽健治君
（〃）名城賢一君
（〃）秋山　緑さん
（神奈川県）中村康之君
（〃）谷　健一郎君
（〃）片桐達也君
（〃）落合真太郎君
（岐阜県）肥田章弘君
（愛知県）五十嵐文明君
（〃）丸山正二君
（〃）坂本隆司君
（〃）東川内一崇君
（長野県）斉藤正樹君
（新潟県）北谷　誠君
（富山県）朝日靖勝君
（石川県）坪井　常君
（〃）細川浩邦君
（和歌山県）中島浩之君
（京都府）西村純治君
（奈良県）酒匂則行君
（大阪府）外川政人君
（〃）上園将司君
（〃）救　芙昭君
（〃）小林伸也君
（兵庫県）庄司　寛君
（〃）藤原雅尚君
（〃）今井康雄君
（〃）片岡直人君
（〃）橋本彰浩君
（山口県）岡田崇宏君
（香川県）篠原一太君
（福岡県）池永博之君
（熊本県）田中智彦君

あぶない福袋プレゼント当選者発表

当たった人は封書に切手500円分を入れて、ゲーメスト「福プレ」係まで送ってね。締切は6月30日消印まで。

（北海道）千坂昌弘君
（〃）小田部直人君
（〃）得能慶太君
（岩手県）八重樫　恵さん
（栃木県）吉田貴美代さん
（〃）大門康寿君
（〃）加藤真一君
（群馬県）登坂希生君
（茨城県）石川裕章君
（埼玉県）富田　篤君
（〃）鈴木智隆君
（〃）田辺敏章君
（千葉県）早船綾子さん
（〃）片野　敦君
（〃）国松造之君
（〃）山田好男君
（東京都）河村貴光君
（〃）松吉宗一君
（〃）佐藤　宰君
（〃）田中　崇君
（神奈川県）須藤秀希君
（〃）甲斐真二君
（〃）山下　誠君
（長野県）丸山理樹君
（愛知県）鳥山政平君
（〃）久保田慎吾君
（〃）鍋野　淳君
（〃）宮崎清隆君
（〃）犬飼忠徳君
（新潟県）仲本寿太君
（石川県）細川浩邦君
（三重県）橋本賢司君
（京都府）高塚隆之君
（〃）丹羽雄士君
（〃）安井英明君
（大阪府）竹内　豊君
（〃）谷口喜彦君
（〃）平石和也君
（〃）北田稔和君
（〃）清水静香さん
（〃）楠本泰三君
（兵庫県）丸尾康弘君
（〃）桜井秀樹君
（奈良県）西生知広君
（〃）竹下裕木君
（鳥取県）江田庄司君
（山口県）山田慎一君
（福岡県）村上信貴君
（大分県）川久保雄一君
（宮崎県）林田英樹君
（〃）肝付兼宣君

てあたりしだいゲームリスト

4月発売のゲーム				
ゲーム名	メーカー	操作	ジャンル	各メーカーよりのPR
怒III	SNK	R－3	キャラアクション	
エンフオース	タイトー	H－2	シューティング	液晶シャッター方式を採用した、迫力のある立体映像が楽しめるシューティングゲーム!!
ゴールデンアックス	セガ	8－3	キャラアクション	
天地を喰らう	カプコン	8－3	アクション	
桃源郷	ニチブツ	8－2	パズル	中国より伝わるパズルゲーム。ニチブツの放つ、難解なパズルにどんどん挑戦して下さい。
ターボアウトラン	セガ	ドライブ	ドライブ	ムービングコクピットタイプ。
ドカベン	カプコン	4－2	カード野球	
ハードドライビング	ナムコ／セガ		ドライブ	アタリのゲーム。ナムコは日本ヴァージョン。セガは海外ヴァージョン。
ファイナルブロー	タイトー	4－3	ボクシング	格闘技ファン待望の、本格的ボクシングゲーム。
ベイルート	セガ／サン電子	8－2	シューティングアクション	
HELL FIRE	東亜プラン	8－2	シューティング	
目撃	セタ	R－2	キャラアクション	殴る、蹴るのアクションゲーム。
U.S.クラシック	セタ	TB	ゴルフ	リアル画面のゴルフゲーム。
ラスタンサーガII	タイトー	3-2 2P	キャラアクション	あのラスタンが帰ってきた!! 2P同時プレイ可能。
LEGEND OF HERO TONMA	アイレム	8－2	キャラシューティング	
ワルキューレの伝説	ナムコ	8－2	ロールプレイング・アスレチック	

5月以降発売予定ゲーム					
ゲーム名	メーカー	操作	ジャンル	発売	各メーカーよりのPR
アクトフェンサー	デコ	8－2	キャラアクション	5月	「進化型」シューティングゲーム
ウィロー	カプコン	8－2		6月	
原始島	SNK	8－2	シューティング	5月	
スーパーバレーボール	ビデオシステム			6月	
大旋風	タイトー／東亜プラン	8－2	シューティング	6月予定	
プラス アルファ	ジャレコ	8－2	シューティング		キャラがかわいい、ファンタスティックシューティング。
マスター オブ ウェポン	タイトー	8－2	シューティング	5月15日	近未来世界のサイバーシューティング。
麻雀Gメン89 殺されたOL	ニチブツ	キーボード	麻雀	5月12日	プレイヤーは麻雀Gメンとなり、得意の麻雀を武器に捜査を開始する。「麻雀殺人事件」に続く、アドベンチャー麻雀。
メカノイズド アタック	SNK	銃＋2	ガンシューティング		
クライムファイターズ	コナミ	8－2	アクション	6月下旬	格闘アクションゲーム
急降下爆撃隊	コナミ		シューティング		
ダートフォックス	ナムコ		ドライブ		
ワイルドファング	テクモ		アクション		

ちょっとこの場を借りますが『はねたまご』にゲームのアイデアを送る時には、なるべく簡潔に、そしてウリを絞ってまとめるのがコツです。

みんな、どうしても、あれもこれもになってしまっていて、あの少ない紙面では、とても発表しきれない。色々詰め込むよりも、簡潔なものを数多くにしたほうがいいぞ。

さてそれでは本題に戻って、先月期待株と言った、原始島、TONMA、ワルキューレの内、TONMAはキャラ等は面白いものの、欠点としてはゲーム性に目新しいものがないことが挙げられます。ワルキューレは、ウリであるキャラのかわいさの演出が、かなり実現されています。ゲームはマップを覚えるのが中心で、これは好みの問題でしょう。その他の4月発売のゲームでは、HELL FIREがなかなか良くできていると思います。

5月以降のゲームですが、現在のところ、一番の期待株はウィローでしょう。ただしカプコンのことなので、一番気になるのは難易度です。今のところちょっと難しすぎの感があります。アクトフェンサーは横スクロールシューティングで、パワーアップである進化の演出に期待しましょう。ナムコとセガのハードドライビングは、どこが違うって、走る車線が違うのだ。大旋風は飛翔鮫の流れをくむシューティング、おそらくそこそこのものでしょう。プラスアルファは独特のコミカルなキャラクターやかわいい演出に期待します。最後にニチブツの麻雀ですが、前作並みの難易度を期待するのみ……。

今月は、ショーの勢いも弱まって、全体にわずかに息継ぎの期間の様な感じです。これからどんなゲームが開発されてくるでしょう。ますます息の短いゲームが多くなっている昨今ですが、息の長いゲームが欲しいですね。ちなみに、噂ではあのテ○リ○の続編やイ○タ○の続編が、あるとかないとか……。

（野村流紋）



ペヨトル工房

テトリス10万点の解法

読者プレゼント

「銀星倶楽部」（知ってるかなぁ…）なんかを出しているペヨトル工房から、「テトリス10万点への解法」という本が出ている。ゲーム理論、練習問題をはじめとして、遠藤雅伸氏やテトリス開発者・プログラマー（当然ロシア人だ）へのインタビューなどで構成された、なかなかシャレた本だ。知的な遊びとしてのコンピュータゲームに興味のある人、テトリスに身も心もうばわれてしまっている人におすすめ。書店で注文して取り寄せてもらおう。

発行＝ペヨトル工房
著＝石原恒和
定価＝980円

また、出版元さんの御好意で5名の読者にプレゼントさせていただく事になった。ゲーメスト編集部内「テトリス本プレゼント」コーナーまで。〆切は6月20日。

GAMEST7月号プレゼント

1 アイレム提供迷宮島Tシャツ(Sサイズ2名)



2 ゲーメストオリジナルパスケース(10名)



3 タイトー提供ファイナルブローポスター(10名)



4 アイレム提供イメージファイトTシャツ(Lサイズ2名)



5 毎度おなじみ㊙生写真(3枚1組10名)



6 米子アミューズビデオ提供任天堂ゲームボーイ(1名)



7 アイレム提供迷宮島シャープペンシル&定規(2名)



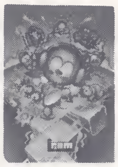
8 ナムコ提供ワルキューレの伝説ポスター(3名)



9 ゲーメストアイランドオリジナルテレホンカード(5名)

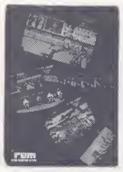


10 アイレム提供オリジナル下敷(各2名)


Ⓐ 迷宮島

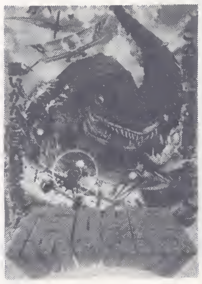


Ⓑ R-TYPE


Ⓒ ビジランテ

11 SNK提供原始島ポップ&チラシ(5名)





当選おめでとう
5月号プレゼント当選者発表

アイレム提供レジェンド・オブ・ヒーロートンマポスター
(北海道)得能浩志君
(埼玉県)山本直樹君
(千葉県)山崎高嗣君
(〃)今里涼子さん
(東京都)泰楽健治君
(富山県)前崎高純君
(岐阜県)山田悟君
(大阪府)古瀬直邦君
(〃)横洲一真君
(福岡県)鮎川誠一君

ゲーメストオリジナルスタッフジャンパー
(千葉県)加藤剛君
(静岡県)松井孝丞君
(京都府)西田正史君

タムテックス提供四川省ポスター
(宮城県)高橋亘君
(東京都)山田浩志君
(神奈川県)内山智君
(〃)安藤利康君
(静岡県)遠藤一仁君
(富山県)浅野寛明君
(大阪府)新本英次君
(兵庫県)風祭愛羅さん
(島根県)大神元君
(山口県)白鳥潤君

ナムコ提供フェリオスポスター
(埼玉県)小西智也君
(神奈川県)岡本光弘君
(長野県)内堀学君
(富山県)南田博一君
(愛知県)鈴木雅史君

ナムコ提供ウイニングランポスター
(群馬県)中村秋夫君
(埼玉県)佐藤義則君
(静岡県)畠山直樹君
(石川県)後藤裕之君
(岡山県)三宅宏典君

㊙生写真
(北海道)島田真士君
(〃)村上浩晶君
(宮城県)岡崎明君
(福島県)斎藤幸夫君
(東京都)松田有朋君
(愛知県)小島久己君
(京都府)細見直人君
(大阪府)篠原雅弘君
(宮崎県)後藤裕二郎君
(鹿児島県)阿部良一君

ゲーメストアイランドオリジナルテレホンカード
(栃木県)斉藤隆生君
(埼玉県)渡辺智君
(神奈川県)服部博文君
(奈良県)西岡浩史君
(取鳥県)松本弘行君

セガ&サイトロン提供ステッカー
(茨城県)宮田博幸君
(埼玉県)広沢英一郎君
(神奈川県)山崎照幸君
(〃)島崎元英君
(長野県)小池弘君
(愛知県)山村泰弘君
(〃)鈴木琢磨君
(〃)北岡創君
(奈良県)渡辺寿之君
(山口県)青柳貴子さん

ジャレコ提供天聖龍カタログ&オリジナルスライド写真セット
(山形県)石塚しのぶさん
(兵庫県)島津真美子さん
(福岡県)真鍋元君
(熊本県)蛇島浩史君
(大分県)宇田津知春君

ゲーメストオリジナルパスケース
(岩手県)児玉完司君
(宮城県)佐藤朋彦君
(栃木県)須永泰偉君
(千葉県)矢嶌主栄君
(〃)越智勝志君
(神奈川県)三好教美君
(長野県)渡辺孝君
(新潟県)本間良一君
(広島県)真柴博文君
(山口県)山村泰久君

セガ提供ターボ・アウトランテレホンカード
(北海道)阿部剛君
(神奈川県)小森谷康夫君

プレゼント希望の人は

6月30日までに、16ページにあるとじ込みハガキに、プレゼント番号を記入して、ポストに入れて下さい。オット、切手をはるのも忘れないこと。
◇締め切り　6月30日の消印のあるハガキまで有効。
◇当選者発表　ゲーメスト7月29日発売9月号誌上にて発表。(Tシャツ類は締め切り6月15日。締切後、抽選して発送します。)

めざせハイスコア!!

今月はワルキューレの伝説と天地を喰らうが人気。ひたすら敵を倒し進んで行く、旅をしている様な気分にさせるところが魅力。私をゲームの世界に連れてって!

コミュティスペースNTK ☆=11

北海道恵庭市漁町13 ☎(0123)33-2271

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ウイニングラン(テクニカル)	2'23"843	RVF/MIO(札幌)	ノーマル
2	ターボアウトラン(マニュアル)	8 '12"93	LAP BMXER(札幌)	ギアガチャ使用 ノーマル
3	クラックダウン(1P)	226,650	LAPK.I(札幌)	4-2
4	ワルキューレの伝説	935,450	AMM 中川剛(おたる)	ALL ♥=4
5	テトリス(ノーマル)	999,999	BMW(千歳)	ライン=999
6	ヘルファイアー(1P)	306,200	NOBU	4面 ノーマル
7	天地を喰らう	586,000	WAR(AVG)	関羽
8	忍者龍剣伝(1P)	197,300	佐々木圭一(恵庭中3年)	ALL
9	ファイティングファンタジー	283,780	Y・O	ALL
10	ゲイングランド(1P)	30,407,185	苫小牧SEGAの店員さん	150秒設定 ALL

ハイテクセガ青森 ☆=1

青森県青森市新町1-8-10 ☎(0177)34-3737

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	フェリオス(ハード)	1,072,120	E-SWAT'SATTⒸ	クリア
2	上海II	676	時間ねえじゃ～KAKI&TAKE	R-5
3	ストライダー飛竜	312,800	E-SWAT'S ATTⒸ	クリア
4	ラストサバイバー	657,400	ピコピコIIあたたち	2周目12面
5	イメージファイト	1,125,800	E-SWAT'S ATTⒸ	2周7面
6	クラックダウン	172,751	E-SWAT'S ATTⒸ	3-2
7	ターボアウトラン	9 '26"40	E-SWAT'S ATTⒸ	38,220,180 クリア
8	ファイティングファンタジー	307,500	ハルバードなめ	クリア
9	ゲイングランド	30,156,385	復活!!ピコピコあたたち	クリア
10	タフターフ	9,597,050	あぶない正一	クリア

弘前ハイローザスペースランド ☆=8

青森県弘前市上手町15 ☎(0172)33-6584

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	メタルホーク	12,437	有頂天TOM-さん(そ)	ノーマル 1コイン ALL
2	ワルキューレの伝説	997,640	E-SWAT'SROM92Ⓓ	ノーマル 1コイン ALLハート=4
3	ロンバーズ	960,040	E-SWAT'S ROM92Ⓓ	R-48
4	フェリオス(イージー)	830,240	E-SWAT'SROM92Ⓓ	ノーマル 1コイン ALL
5	天地を喰らう	669,600	謎のプレイヤー?	ノーマル 1コイン R-5
6	ブラストオフ	1,200,750	E-SWAT'SSRY(仮)Ⓒ	1コインALL 残0
7	天聖龍	24,329,400	E-SWAT'SD・BNIKⒸ	1コインALL5UP×2 1ミス
8	ロボコップ	8,478,400	E-SWAT'SK TLⒸ	1コインALL
9	テトリス	871,937	さっカーショめじま(師)	レベル99 ライン732
10	未来忍者	1,426,090	WHIM-AION F'ALPHA	1コインALL

ハイテクセガ弘前 ☆=1

青森県弘前市駅前2-6-5 ☎(0177)35-4704

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パワードリフト(Bコース)	6'49"04	E-SWAT'S ACTO(た)B・SⒸ	腰痛のため退場す
2	パワードリフト(Dコース)	6'55"86	E-SWAT'S俺たち黄巾賊B・SⒸ	終わんねんでねぇ?
3	ターボアウトラン(マニュアル)	8'50"21	2001年RSP-M・Y・P(佳)	ALL 49,095,800
4	ターボアウトラン(オートマ)	9 '04"60	2001年RSP-M・Y・P(佳)	ALL 42,429,470
5	クラックダウン	2,316,601	雲にのるばくだんやぶれかぶれ(終)	ノーマル ALL
6	クラックダウン(2P)	374,400	OTL-B・Ben2001年RSP-M・Y・P(佳)	ノーマル 4-4
7	ゴールデンアックス	119.8	2001年RSP-M・Y・P(佳)	ノーマル5面(安)
8	レッスルウォー	1,029,300	H・S・H-NAO(ア)	ノーマル5人目
9	アウトラン(Dコース)	4'41"75	WHIM-AION F'ALPHA(み)	右手でギアガチャUSバージョン
10	テトリス(ノーマル)	710,535	S-CHECKER(師)	ライン563 レベル99+α

プレイシティキャロット八戸店 ☆=2

青森県八戸市六日町33 ☎(0178)44-4645

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ワルキューレの伝説	979,760	RADISH-T.S	ALL ハート4
2	ウイニングラン(テクニカル)	2'27"473	POWERED by T.Y!	1位ノーマル
3	ウイニングラン(イージー)	2'03"574	MSP-OAG²-PON(妖)	1位ノーマル
4	天聖龍	5,550,900	Mr.AI	ALL
5	ファイティングファンタジー	288,350	DH. PECTOR!	ALLゴールド 1060
6	天地を喰らう	1,156,900	ITA3-8H	関羽、6面ボス
7	ストライダー飛竜	320,400	RADISH-T.S	ALL残0
8	パワードリフト(Dコース)	6 '46"02	MSP-OAG²-PON(妖)	ALL 1位 ノーマル
9	上海II	856	ゆーぢ	6面
10	四川省	790	なかすくん	8面

ゲームコーナーロン

北海道札幌市北区新琴似12条11丁目1-5 ☎(011)761-6172

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	テトリス(ノーマル)	489,650	なるなる	レベル99 ライン451
2	トンマ	143,500	岡崎北陵高だ	R-5
3	ファイティングホーク	1,858,250	CPU荻野	クリア
4	ワルキューレの伝説	303,320	北陵高の岡崎	6面
5	ブラストオフ	646,700	3-2橋本	クリア
6	フェリオス(イージー)	722,060	3倍がんばるかすみくん	クリア
7	イメージファイト	740,700	北陵高のわたる	2-4
8	ロボコップ	5,441,400	CPU荻野	クリア
9	大魔界村	388,400	BREM-VAT-SHO	クリア
10	忍者龍剣伝	232,000	大谷	クリア

ゲームプラザヴィクトリア

北海道札幌市南区澄川4条3丁目 ☎(011)813-6025

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	クラックダウン	159,700	MoAi-M・TAN	ノーマル3-2
2	ヘルファイヤー	526,950	てけれってってっ	ノーマル3機 5-10
3	トンマ	327,100	F. Dumplings	全面クリア ノーマル3機
4	四川省	1,538	DECOMAN2	ステージ5
5	ファイティングファンタジー	294,080	1匹狼"元祖"TNT	全面クリア ノーマル
6	ファイティングホーク	2,014,450	りょうざん連合艦隊	全面クリア 残10ミソ×0
7	ワルキューレの伝説	176,600	つ	R-3ハート4個
8	ブラストオフ	254,950	JOE	4-2 ノーマル3機
9	忍者龍剣伝	72,900	CHA(玉山)	ノーマル2機 R-4
10	テトリス(ノーマル)	515,463	りょうざん4078	ライン741 レベル99

札幌そごう

北海道札幌市中央区北5条西2丁目 ☎(011)213-2565

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ウイニングラン(テクニカル)	2'24"384	WHIM-KEK	
2	天地を喰らう(1P)	1,492,600	LAP-ASSIA	7面 張飛
3	上海II	686	TM	5面
4	ワルキューレの伝説		ハイスコア出さないと攻撃しますよー	誰か出して下さいよー
5	テトリス(実はイージー)	999,999	WHIM-ROCKY	レベル99+α ライン999 +α
6	フェリオス(ハード)	854,410	誰か100万点の出し方教えて下さい	ALL
7	ロンバーズ	2,370,460	LAP-ASSIA	ALL 残0
8	ワニワニパニック	99	風子-WAI	1人プレイ・正攻法
9	スプラッターハウス	HIT 11	MoAi-M.TAN	2面のシャンデリア
10				

ハイテクセガ平岸&南7条店 ☆=6

北海道札幌市豊平区平岸3条13丁目 ☎(011)812-2281

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ターボアウトラン(マニュアル)	8'23"64	LAP-BMXER	タイムノーマル・敵車イージー 2クラッシュ
2	ゲイングランド(1P)	30,264,315	LAP-汗っかき	ノーマル クリア
3	テトリス(ノーマル)	265,656	A. HN. O	ライン343
4	スーパーハングオン(アフリカ)	2'47"83	SAT-TOS	シットダウン(南7条店)
5	スーパーハングオン(アジア)	4'53"21	Y・U	シットダウン(南7条店)
6	スーパーハングオン(アメリカ)	6'42"18	SAT-TOS	シットダウン(南7条店)
7	ゲイングランド(1P)	31,358,005	室蘭No2 プレイヤーM.O	イージェスト クリア(南7条店)
8	テトリス	435,078	SAT-TOS	ライン571 レベル99+α オバリス(南7条店)
9	ロボコップ	4,905,600	(栄)-CPU-荻野	ノーマル(南7条店) クリア
10	アウトラン Ver 1(Dコース)	4'33"09	SOE-FINAL-NEC あと0.7秒	同じタイム2回目(南7条店)

プレイシティキャロット旭川店 ☆=8

北海道旭川市三条通15丁目左1号銀座センタービル2F ☎(0166)23-3245

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ウイニングラン(テクニカル)	2'23"391	KISMET-ARIS	ノーマル 1コインオール
2	ウイニングラン(イージー)	2'02"047	KISMET-ARIS	ノーマル 1コインオール
3	ロンバーズ	2,627,550	T・M(札幌)	ノーマル 1コインオール
4	ブラストオフ	691,100	AION-WHIM-副室長	ノーマル 1コインオール ノーミス
5	ファイティングファンタジー	289,620	AION-WHIM-NCR	ノーマル 1コインオール
6	ワルキューレの伝説	1,074,120	AION-WHIM-NCR	ノーマル 1コインオール ハート4
7	上海II	962	サクマ	ノーマル R-7
8	トンマ	280,000	WHIM-FIN	ノーマル R-7
9	天地を喰らう	487,800	AION-WHIM-TIO	ノーマル R-4 趙雲
10				

ファミリーランド ☆=1

北海道北見市二条西1丁目㊦デパート3F ☎(0157)61-2668

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ワルキューレの伝説	731,090	ラッシャー、みんな心配してる。	オールクリア ハート2コ かわいさん
2	ストライダー飛竜	188,200	手紙をはやくだせ!	オールクリア かわいさん
3	ドカベン	40,428	ひろとも ぜんさん元気?	6対2いわき東 かわいさん
4	イメージファイト	1,357,400	HUL-KGT.Z, ☆M.A君.元気?	2-8 しくしくボス手前。(連)付
5	天聖龍	25,422,700	EXCEED-ちゃーるずばぶんちょ	ALLクリア 残24(5機設定)
6	ダブルドラゴンII	186,180	HUL-COA,オバQ	1コイン オールクリア
7	ロンバーズ	1,751,790	WHIM-NOR ふぃーむーのりたま	1コイン オールクリア
8	TATSUJIN	10,000,000+α	HUL-MGI	7-5 残42機
9	ブラストオフ	657,950	田中英樹ちゃんこなべしくしく……	レバーわるい! ALL by-Ⓚ
10	ワギャン	15	ひまじん男!	ロースコア

ゲームポイントフリーウェイ ☆=1

北海道札幌市西区富丘2条2丁目2-12 ☎(011)694-4129

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	トンマ	706,900	NGM-FPS-SJr.	クリア
2	ワルキューレの伝説	830,070	AMM-中川 剛	(ハート4) クリア
3	クラックダウン	238,250	BMT-PON	4-2
4	天地を喰らう	1,577,500	阿部 誠	7面
5	イメージファイト	1,699,800	NGM-FPS-SJr.	全2周クリア
6	レッスルウォー	1,548,300	佐藤直樹	6面
7	ファイティングファンタジー	298,810	BMT-MAX	クリア
8	上海II	1,104	ブッダ. オオイシ	8面
9	四川省	1,564	ブッダ. オオイシ	ステージ5
10	ファイティングホーク	2,008,150	りょうざん連合艦隊	クリア

プレイシティキャロット琴似店 ☆=4

北海道札幌市西区琴似2条2丁目琴似グリーンビル ☎(011)621-1110

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ウイニングラン(テクニカル)	2'22"995	ねもとくん	ノーマル 予選決勝1位
2	トンマ	214,600	DIE-のりや2号	ノーマル設定 R-6
3	天地を喰らう(1P)	1,499,100	西村 純	ノーマル 趙雲 R-7
4	ワルキューレの伝説	823,530	中川 剛	ノーマル クリア ハート4個
5	ファイナルブロー(1P)	1,223,930	三好幸司	ノーマル R-4
6	ファイティングファンタジー	316,250	BREM-山中すみか	ノーマル クリア
7	ブラフトオフ	667,950	BREM-VAT-SHU	ノーマル クリア
8	テトリス(ノーマル)	452,118	いろは	レベル99 ライン589
9	オペレーションサンダーボルト	2,614,730	DIE-のりや	ノーマル クリア
10	忍者龍剣伝	243,300	NGM-師匠	ノーマル クリア

ゲームイン・クーガー ☆=1

山形県鶴岡市本町1-8-44 ☎(0235)24-8501

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	コンチネンタルサーカス	6,601,100	NAOYA㋢	1位クリア
2	ストライダー飛竜	317,900	MINORU㋢	クリア
3	ストライダー飛竜	230,550	ZZZ-MIKA㋢	クリア 愛してるよ美華♡
4	ストライダー飛竜	209,650	KEI	クリア
5	天聖龍	23,400,400	INORU㋢	天聖龍クリア 5UP×2
6	天聖龍	18,597,100	ZZZ-MIKA㋢	クリア 2200万出せたのに……
7	イメージファイト	1,142,000	えのさんのおよよんです	ステージ2-4
8	オーダイン	1,177,370	You	クリア
9	ギャラガ'88	1,259,690	MINORU㋢	クリア
10				

DLL 屋内遊園地秋田店 ☆=1

秋田県秋田市大町2-3-27 ☎(0188)65-2811

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	トンマ	268,600	MOO	ノーマル 1コインALL
2	ターボアウトラン	8'58"20	KAZ	ノーマル 1コインALL
3	クラックダウン	1,351,953	MOO	ノーマル 1P 1コインALL
4	ストライダー飛竜	325,300	ESFORCE-ZK	ノーマル 1コインALL
5	イメージファイト	1,167,900	ESFORCE-やま	ノーマル 1コイン2周クリア
6	ファイティングファンタジー	292,580	MOO	ノーマル 1コインALL
7	ファイティングホーク	1,744,550	ESFORCE-ZK	ノーマル 1コインALL
8	ワルキューレの伝説	349,680	ESFORCE-ZK	ノーマル 8面
9	ゲイングランド	30,133,365	MOO	ノーマル 1P 1コインALL
10	スーパーマン	1,930,000	ANK	ノーマル 1P 1コインALL

プレイシティキャロット仙台店 ☆=36

宮城県仙台市青葉区中央1-2-3第1ビル2F ☎(022)223-8380

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ワルキューレの伝説	1,170,880	SPREAM-I.Z	ALL クリア ノーマル
2	クラックダウン(1P)	4,398,205	SPREAM-SAKI㋝	ALL クリア ノーミス
3	天地を喰らう(1P)	5,055,100	ケロタン	ALL クリア 趙雲
4	ウイニングラン(テクニカル)	2'22"983	WAT	ALL クリア
5	ストライダー飛竜	404,500	SPREAM-すごいじゃまひ	ALL クリア
6	天聖龍	23,645,900	SPREAM-SAKI㋝	ALL クリア
7	ダブルドラゴンII	274,400	SPREAM-SAKI㋝	ALL クリア 2人設定
8	ブラストオフ	1,078,450	WHIM-AION F'ALPHA㋐	ALL クリア 残1
9	イメージファイト(連射)	1,803,800	SPREAM-I.Z	全2周クリア ノーマル3機
10	ラスタンサーガII	267,600	怒羅権-RYU	ALL クリア 残2

二荒キャロットハウス ☆=2

栃木県宇都宮市二荒町9-4渋田ビル ☎(0286)34-0611

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ワルキューレの伝説	365,910	RT目玉	ノーマル設定 ライフ×4
2	天地を喰らう	1,550,900	B.FALCON	ノーマル設定
3	ラスタンサーガ	146,400	午後の紅茶	ノーマル 3人設定 R4 1UP×1
4	ストライダー飛竜	399,800	はにまる	ノーマル 3人設定 ALL
5	ロンパーズ	2,176,300	SP-JUN	ノーマル3人設定 ALL 残×4
6	ロボコップ	7,187,300	SP-JUN	ノーマル設定 ALLB×3
7	ブラストオフ	99,999,999	ETR-CHOKU	ノーマル設定 8万エブリー ALL
8	R-TYPE	1,028,000	変態おばた	ノーマル設定 2-7
9	究極タイガー	4,297,610	変態おばた	イージー設定 A-438
10	フェリオス(イージー)	814,400	SP-JUN	ノーマル 3人設定 ALLクリア

秋田キャロットハウス ☆=2

秋田県秋田市中通1-4-5古沢ビルB1 ☎(0188)32-2868

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ワルキューレの伝説	977,910	RADISH-T.S	全面クリア
2	ブラストオフ	878,350	VIEGLE-HARUKA	全面クリア
3	天地を喰らう	1,521,800	ESFORCE-LUCK	
4	トンマ	284,500	ESFORCE-NIN	全面クリア
5	ストライダー飛竜	345,200	ESFORCE-BAKUBOY	全面クリア
6	上海II	700	ESFORCE-LUCK	5面
7	テトリス	579,226	ESFORCE-BEER	ライン796
8	天聖龍	24,554,700	KEMA	全面クリア
9	オバオバ	203,140	VIEGLE-BC-光輪のセイジ	24面
10				

ハイテクランド日の出ベガス

宮城県仙台市青葉区中央1-10-23日の出ビル3F ☎(022)264-0570

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ゲイングランド(1P)	30,181,895	SNK	1コインクリア
2	レッスルウォー	2,885,400	ハイアップ	R-7
3	テトリス	747,088	ベンハー	ライン931
4	ターボアウトラン	9'12"78	ファンタジーの Mesiih	1コインクリア
5	ロボコップ	4,404,300	TTK-ME	1コインクリア
6	大魔界村	324,100	TTK-TS	1コイン ZAP なし
7	パワードリフト(Bコース)	6'58"06	まるじ	エキストラ1位
8	上海II	248	ナポレオンのMS	R-3
9	イメージファイト	903,100	PGP-WAT	R2-4
10				

ゲームセンターモンテカルロ高崎

群馬県高崎市中紺屋町11 ☎(0273)26-9919

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	テトリス(点数)	615,087	東芝さん	ノーマル
2	テトリス(ライン数)	838	東芝さん	ノーマル
3	ブラストオフ	743,800	EVE	ALLクリア 1ミス
4	天聖龍	684,800	中曽根マーボ	4面
5	ストライダー飛竜	228,100	EVE	ALLクリア 残2, 1Pのみ
6	ファイティングファンタジー	309,010	ATF-クイナーMAS	ノーマル 2人設定
7	ロンパーズ	857,180	VGS-ドメスト野郎	1コイン45面
8	ハードパンチャー	11,772,700	ATF-クイナーMAS	ALL クリア
9	天地を喰らう	211,100	林	3面
10	1943改	4,025,600	YAMATO	ALLクリア

マリーン5 ナムコランド

山形県酒田市中町2-5-1 ☎(0234)26-0029

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ウイニングラン(イージー)	2'04"968	SGG-KEY	ノーマル設定
2	ウイニングラン(テクニカル)	2'25"164	HIR	ノーマル設定
3	ロンパーズ	1,095,110	SGG-KEY	ノーマル設定 R50
4	天地を喰らう	381,200	でじゃぶう うひょひょ	4面ノーマル設定
5	フェリオス(ハード)	685,320	レッドミラージュ	ノーマル設定 オールクリア
6	上海II	1,000	漢和辞典	イージー設定 7面
7	天聖龍	13,434,500	MINORU㋢	ノーマル設定 オールクリア
8	ブラストオフ	652,950	はげ	ノーマル設定 オールクリア
9	ストライダー飛竜	118,800	POLARIS	ノーマル設定 オールクリア
10	ワルキューレの伝説	申告者なし		

プレイランドファンタジー ☆=4

宮城県仙台市青葉区中央1-7-6西原ビル ☎(022)261-6911

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ターボアウトラン	8'31"37	Messiah	ノーマル 1コイン
2	ファイティングファンタジー	323,510	怒羅権-RYU	ノーマル スペシャル×3
3	ゲイングランド	31,480,435	SYLPH ㊝-DEN	150秒 イージー
4	クラックダウン(1P)	3,383,453	SPREAM-SAKI㋝	ノーマル クリア
5	クラックダウン(2P)	3,615,015	SPR.-S㋝ ㊙-RYU	ノーマル クリア
6	フェリオス(イージー)	800,620	F.E.M.CNo32	ライフ3 クリア
7	トンマ	546,700	SPREAM-SAKI㋝	ノーマル 1コインクリア
8	ゴールデンアックス	251.1POINT	怒羅権-RYU	ノーマル 1コインクリア
9	ヘルファイヤー	1,182,220	SPREAM-SAKI㋝	ノーマル 2-3-28
10	ストライダー飛竜	322,700	SPREAM-Y.U㋢	ノーマル クリア

ウィルトークタイトー高崎2号店 ☆=3

群馬県高崎市連雀町25 ☎(0273)25-9775

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パワードリフト(Aコース)	6'48"66	ATF-MFP	1コイン ALL 1位
2	パワードリフト(Dコース)	6'42"32	ATF-KOH	1コイン ALL 1位
3	パワードリフト(Eコース)	6'51"23	ATF-MFP	1コイン ALL 1位
4	レイメイズ	1,786,700	ロンパーCAS!!	全面クリア 40万ボーナス
5	アトミックロボキッド	547,900	ATF-Z-JOY	1コイン全面クリア
6	トップランディング	791	長木文紀	1コイン全面クリア
7	TATSUJIN	1,203,930	渡辺 元	142エリア
8	1942	985,650	矢野	
9	ファイナルブロー	792,140	北京原人	キング・ジェイソン
10				

ハイテクゾーンセガ山形店 ☆=9

山形県山形市七日町2丁目1-8 ☎(0236)23-0080

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ターボアウトラン(ノーマル)	8'53"32	狛犬ぽん	敵車イージー
2	パワードリフト(Bコース)	6'46"32	MARO	6面クリア ノーマル設定
3	パワードリフト(Dコース)	6'46"95	MARO	6面クリア ノーマル設定
4	ゲイングランド(1P)	31,868,445	FUN	敵ノーマル200秒 全面クリア
5	ゲイングランド(2P)	63,112,975	FUN&A.S	敵ノーマル200秒 全面クリア
6	ストライダー飛竜	329,450	ATM-乱	全面クリア ノーマル設定
7	トンマ	216,700	G.BUSKERS-HIDOI	6面 ノーマル設定
8	レッスルウォー	3,122,900	RMC-SHO	7人目 イージー設定
9	ファイティングファンタジー	276,420	BOB Ⓡ	乱入なし全面クリア ノーマル設定
10	ロボコップ	5,863,900	RMC-SHO	全面クリア ノーマル設定

ゲームランドキンコンカン

宮城県仙台市土樋45-3 ☎(022)257-0524

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	天聖龍	19,893,200	Tommy	ALL 残18
2	テトリス(ノーマル)	740,903	M.O	レベル99+α ライン932
3	テトリス(イージー)	999,999	M.O	レベル99+α ライン999+α
4	四川省	596	?	
5	忍者龍剣伝	200,200	No.83㋲	ALL
6	ファイティングホーク	1,998,900	M.O	ALL
7	レッスルウォー	606,600	あべ	3面
8	スーパーマン	1,927,900	Pc—	ALL
9				
10				

ハイテクセガ高崎

群馬県高崎市中紺屋町10 ☎(0273)25-1972

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ターボアウトラン	8'53"53	AOI-H	ノーマル
2	ファイティングファンタジー	308,320	BAC-FOX	イージー
3	ダブルドラゴンII	115,870	BAC-T・S	ノーマル
4	上海II	540	ロンパー,CAS	1コイン4面
5	テトリス(イージー)	339,951	ATF-TKS	レベル99+α ライン450
6	ラストサバイバー	635,200	ATF-MBⒹ	ノーマル 1コイン 2周目19面
7	フェリオス	702,810	AMS	ノーマル
8	ゲイングランド	4,192,750	H・T	ノーマル
9	ハードパンチャー	1,449,150	BAC-FOX	イージー
10	スプラッターハウス	255,800	HEY	ノーマル

ゲームブティックジャック&ベティ ☆=6

山形県米沢市中央1-14-12セントラルビル1F ☎(0238)21-1864

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストライダー飛竜	466,250	FHERISTAS-GIN	クリア ノーマル設定
2	トンマ	293,400	FHERISTAS-F.K	クリア ノーマル設定
3	ターボアウトラン(マニュアル)	8'39"75	FHERISTAS-F.K	ノーマル 52,365,340
4	クラックダウン(1P)	4,337,650	SPREAM-BOMB	1コインクリア 1段イージー
5	クラックダウン(2P)	7,450,351	ぶたさん&BOMB	コンティニューなし 1段イージー
6	ワルキューレの伝説	864,610	ぶたさん	1P クリア ハート4、イージー
7	天聖龍	23,495,300	SPREAM-BOMB	5UP×2、3UP×2 1UP×5、残22
8	テトリス(イージー)	999,999+α	ぶたさん	ライン772で達成
9	ゲイングランド(1P)	30,697,825	ぶたさん	ノーマル、120秒
10	四川省(ニューバージョン)	2,240	Y.A	1コインクリア、ノーマル まちがいHELPボタン

ゲームコーナーロム ☆=2

宮城県仙台市太白区向山2-2-17 ☎(022)262-9065

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	クラックダウン(1P)	324,702	怒羅権-RYU	3人ノーマル 4-4
2	ヘルファイヤー(1P)	441,450	FXT-TON	3機ノーマル 5-28
3	ブラストオフ	999,999+α	FXT-TON	3機ノーマル ALL
4	ファイティングホーク	1,838,300	FXT-TON	3機ノーマル ALL
5	天聖龍	26,313,700	FXT-TON	5機ノーマル 残25 ALL
6	フェリオス(イージー)	805,860	FXT-TON	3人ノーマル ALL
7	フェリオス(ハード)	952,560	FXT-TON	3人ノーマル ALL
8	ファイティングファンタジー(1P)	310,470	怒羅権-RYU	2人ノーマル ALL パーフェクト×5
9	ゲイングランド(1P)	31,519,375	DEN	タイム:イージー ランク:イージー ALL
10	テトリス(ノーマルバージョン)	916,516	ナポレオンダイナマイト	イージー ライン999+α レベル99+α

書店（帖合）印

部数　　　　　冊

ゲーメスト

No.11	No.25
No.14	No.26
No.15	No.27
No.16	No.28
No.17	No.29
No.18	No.30
No.20	No.31
No.22	No.32
No.23	No.33
No.24	

●お求めの号に○印を

お名前	
お電話	

新　声　社
雑誌03659

ゲーメスト
バックナンバーを
お求めの方に――

①現在までのバックナンバー

No.14（'87　11月号）
No.15（'87　12月号）
No.16（'88　1月号）
No.17（'88　2月号）
No.18（'88　3月号）
No.20（'88　5月号）
No.22（'88　7月号）
No.23（'88　8月号）
No.24（'88　9月号）
No.25（'88　10月号）
No.26（'88　11月号）
No.27（'88　12月号）
No.28（'89　1月号）
No.29（'89　2月号）
No.30（'89　3月号）
No.31（'89　4月号）
No.32（'89　5月号）
No.33（'89　6月号）

（上記以外のNo.は品切れです）

②ご注文の時は……

この用紙を持って書店にご注文下さい。注文書としてご利用できます。　新　声　社
☎03-293-9321

キリトリ線

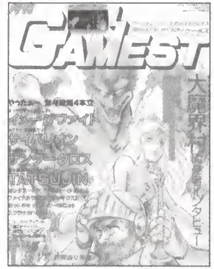
攻略満載!!バックナンバー好評発売中！

特集：AMショー



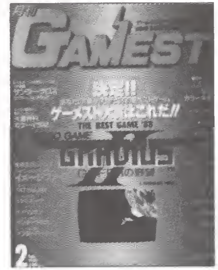
No.27（'88　12月号）
- AMショー大特集
- ロストワールド800万への道
- ファイナルラップバトル編
- オーダイン攻略
- サイバリオン攻略
- カラーテレカデザイン公開
- 最後の忍道後半面攻略

特集：イメージファイト



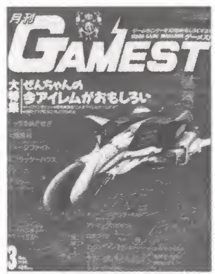
No.28（'89　1月号）
- イメージファイト前半攻略
- サイバリオン実戦編攻略
- TATSUJIN前半攻略
- サンダークロス前半攻略
- パワードリフトカレンダー
- 特製カセットレーベル
- ゲーム懸賞論文入賞作発表

特集：ゲーメスト大賞



No.29（'89　2月号）
- 特集第２回ゲーメスト大賞
- イメージファイト４～６面
- TATSUJIN後半攻略
- メタルホーク攻略
- サンダークロス後半攻略
- 珠玉のカラー年賀状大紹介
- サンダークロスマンガ

特集：アイレムの全て



No.30（'89　3月号）
- 今アイレムがおもしろい
- イメージファイト２周へ
- 大魔界村宝箱・１～３面
- テトリス基礎編
- スプラッターハウス攻略
- 読者のゲーム／アーク
- ゲーセンおわらえ雑君保父

特集：テトリス



No.31（'89　4月号）
- テトリス究極レベルに挑戦
- イメージファイト最終攻略
- ゲイングランド前半20面
- 大魔界村全２周クリア
- ウイニングラン最速ライン
- ロボコップ全面攻略
- まーじゃんGALS

特集：AOUショー



No.32（'89　5月号）
- ストライダー飛竜最高潮
- 天聖龍攻略のカギ
- テトリスレベル10への道
- ハードパンチャー必勝攻略
- イメージファイト最新テク
- いまさらABⅡ
- 四川省ワンポイント

キリトリ線

攻略満載!!バックナンバー好評発売中！

特集：1943攻略



No.11　('87　8月号)
- 1943攻略
- 飛翔鮫攻略
- 忍者くん阿修羅の章攻略
- 大列車強盗攻略
- 東京ゲーセン大紹介
- 忍者くん開発インタビュー
- 長時間プレイを考える

特集：R－TYPE



No.14　('87　11月号)
- AMショー先取特集
- R－TYPE後半面攻略
- ブラックドラゴン攻略前編
- フラックアタック攻略
- ストリートファイター攻略
- アメリカゲーセン事情
- 岡山ゲーセン大紹介

特集：AMショー



No.15　('87　12月号)
- AMショー大特集
- 虎への道入門編
- ブラックドラゴン攻略後編
- ライフフォース２Ｐ攻略
- 魔獣の王国最終面まで攻略
- 雑君保父の投稿者時代の作品掲載号!!

特集：ABII全攻略



No.16　('88　1月号)
- アフターバーナーII攻略（３Ｄマップ、裏ストーリー、楽譜もバッチリ!!）
- ストリートファイター開発者インタビュー
- SRD前半面攻略

特集：ゲーメスト大賞



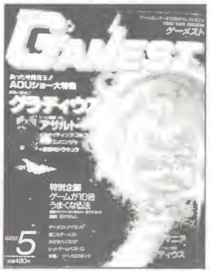
No.17　('88　2月号)
- 特集第１回ゲーメスト大賞
- レインボーアイランド攻略
- SRD後半面攻略
- ラビオレプスエキスパート
- バトルフィールド決戦攻略
- 雑君保父ゲーパロコミック

特集：新作ヘリ会戦



No.18　('88　3月号)
- 新作ヘリゲーム空中大会戦一究極タイガー、A－JAX、サンダーブレード、Mr. HELIの開発者も交えてー
- 人気ゲームコマンド大公開
- 虎への道マップ付き大攻略

特集：AOUショー



No.20　('88　5月号)
- 特集AOUショー
- ニンジャウォーリアーズ全面徹底攻略
- チェルノブ全面攻略
- 究極タイガー1000万への道
- 札幌ゲーセン紹介
- ゲームが10倍うまくなる法

特集：グラII攻略



No.22　('88　7月号)
- グラディウスII攻略
- ベラボーマン前半攻略&カラーキャラクター原画集
- マップ付アサルト大攻略
- お雀子ハイスクール
- ハイスコア座談会①
- 雑君保父ゲーパロコミック

特集：ベラボーマン



No.23　('88　8月号)
- グラディウスII２周目攻略
- ベラボーマン前半面攻略
- 源平プロベラボーマン漫画
- 上海秘伝のくずし方
- PIIセクシーショット
- ハイスコア座談会②
- 雑君保父グラつうタイムス

特集：地獄めぐり



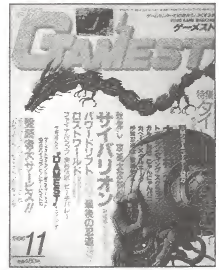
No.24　('88　9月号)
- グラディウスII１周目復活パターン紹介
- ベラボーマン後半面攻略
- 地獄めぐりマップ付攻略
- 迷宮島前半面攻略
- ヨーロッパゲーセン事情
- 雑君保父ゲーパロコミック

特集：ロストワールド



No.25　('88　10月号)
- グラII開発インタビュー
- 地獄めぐりアイテムの法則
- ロストワールド攻略
- ギャラクシーフォース攻略
- スカイソルジャー攻略
- 迷宮島後半面攻略
- ゲームが10倍うまくなる法

特集：サイバリオン



No.26　('88　11月号)
- 特集タイトーはどう進む?
- パワードリフト攻略
- サイバリオンマップ&カラーイラスト原画集
- ロストワールド800万への道
- 最後の忍道前半面攻略
- 年刊パロディDAMEST

キリトリ線

君こそゲーメスト！

ゲーム		スコア	ネーム	店舗
ワルキューレの伝説		1,440,450	ILG-M,Mⓣ	プレイシャトー（神奈川）
ストライダー飛竜		490,250	URX-TEC	個人申請 ハイテクランドセガ渋谷（東京）
天地を喰らう		5,084,100（関羽）	A（AEG）C	チャレンジャー関大前（大阪）
クラックダウン	旧バージョン	4,571,412（B×9）	JAG-ドラ博士H.S	荏原ゲームコーナー（東京）
	新バージョン	4,528,054	Sniper-MTR	ゲームプラザ（熊本）
テトリス ※スコアカンスト時のライン数	イージー	ライン772	ぶたさん	ゲームブティックJ&B（山形）
	ノーマル	ライン708	桑原“NSR”秀明	ゲームインオリンピアン（福岡）
ファイテングファンタジー		325,800	URX-SKG•BOY	ゲームセンターUFO（神奈川）
トンマ		770,100	VERCA-HSA	モンキーハウス本館（福岡）
上海II		1536	ComB-ⓗたごさく	ゲームセンターニューチャンピオン（岡山）
天聖龍		25,625,400	IML-NORI-Pⓣ	キャノン最前線（愛知）
ロンパーズ		8,332,700	VERCA-HSA	モンキーハウス本館（福岡）
イメージファイト		1,803,800㊟	SPREAM-I.Z	P.C仙台（宮城）
ターボアウトラン	マニュアル	7'49"65	ComB-ⓗA.K.D. 一回もコケてません。	ゲームセンターニューチャンピオン（岡山）
	オートマ	8'28"01	ComB-ⓗA.K.D. ATのほうがおもしろいよ。	
ファイティングホーク		2,022,000	JAG-アイリーン&エリカ	荏原ゲームコーナー（東京）
			URX-緑の少年	ゲームセンターUFO（神奈川）
ゲイングランド（1P）		31,200,255	VERCA-なっぱ	モンキーハウス本館（福岡）
ウイニングラン	イージー	2'00"480	砂樹☆帝	チャレンジャー関大前（大阪）
	テクニカル	2'20"310	RAN assisted by PNC	個人申請 テクモランド武蔵野（東京）
ヘルファイヤー		7,258,850（6−5）	筐体キッカー RVS-GUN	キャッスル&YOU²（東京）
ラスタンサーガII		全面クリア達成者	全国10店の皆様	
ファイナルブロー		2,315,300	M.Y	モンキーハウス本館（福岡）
ダブルドラゴンII		274,400	SPREAM-SAKI㊝	P.C仙台（宮城）
パワードリフト	Aコース	6'48"64	ComB-HCS-KAW	コインスナック24（岡山）
	Bコース	6'42"73	ComB-ⓗA.K.D. もはやこれまでか？	ゲームセンターニューチャンピオン（岡山）
	Cコース	6'40"97	INGS-TGKⓗ	イエローハット（愛知）

ハイスコア番外地（★はつきません）

ゲーム	スコア	ネーム	店舗
ゴールデンアックス	251.1POINT	怒羅権ーRYO	プレイランドファンタジー（宮城）
ドカベン	62,290	MAY	ビデオゾーン50（鳥取）
エンフォース	974,900	G.M.C.BUG	ゲームプラザ（熊本）
オペレーションサンダーボルト	3,247,580	GTP,S-BWH（KGM）	個人申請 ゲームプラザとよなか（大阪）
目撃	526,000（6−8）	Sniper-MIU	ゲームプラザ（熊本）
ベイルート	291,750（7面）	Sniper-RX.	ゲームプラザ（熊本）
ハードドライビング（スコア）	110,014（4周目）	恋人募集中？ CCV&BEE	イエローハット（愛知）
ロストワールド（ニューバージョン・2P）	12,092,000	ATM・NMTLⓡ難野 KSTL男ーBuchi	個人申請 がらんがらん（長野）

今月の一番人気はワルキューレの伝説。神様ボーナス＋細かい稼ぎがポイント。今現在では、神様ボーナスの条件も解明されているので、来月では微妙な差になりそう!?　続いては天地を喰らう。特にキャラクター別では分けませんでしたが、参考までにキャラクター名は載せておきます。

クラックダウンは、今日はバージョン別に分けました。次回からはニューバージョンのみを対象にする予定です。

今回突然復活したテトリスですが、スコアがカウンターストップした時点での、ライン数が少ない人を掲載します。(プレイヤーの要望が多かったもので…。)

トンマは残機をつぶす場所で大幅に変わってきます。

ロンパーズは全面中で1／3で1UPが取れてしまうというのはかなりきてます。来月は夢の1000万達成なるか!?

ファイティングホークは最近ではめずらしい同点TOP。べつに限界点ではないそうです。

ラスタンサーガIIは、永久パターン発覚につき全面クリアで統一です。

話は変わりますが、最近ウソスコアがある店とか、店員の対応が悪い店があるというウワサが流れて来ましたが、そういう店は場合によっては切ります。

また、ハイスコア番外地の基準というのは、ヒットゲームとは別の人気度（全国で何軒に何台あるか）で振り分けています。全国集計の順番も同じです。悪しからず。（悠理）

ハイテクセガ桐生店

群馬県桐生市末広町5番19号　☎(0277)22-9484

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ターボアウトラン（マニュアル）	8'53"14	UK	ノーマル
2	テトリス（イージー）	9,999,999+α	RWC-M・F 道のりは遠く	レベル99 ライン999+α
3	ギャラクシーフォース	3,704,350	NTD	ノーマル ALL クリア
4	上海II	700	NAL	ノーマル ROUND 5
5	クラックダウン	1,373,652	NAL	ノーマル
6	タフ・ターフ	8,760,050	Led・faw	ノーマル
7	飛鳥&飛鳥	449,000	ⓝCAS!!	ノーマル ALL クリア
8	ストライダー飛竜	272,850	ZIL-APPLE	ノーマル
9	ファイティングファンタジー	279,060	超絶美形 宮下学	ノーマル 全面クリア
10	グラディウスII	2,150,000	ZIL-すげー調子悪い	ノーマル 4-3、③-F

筑波学園キャロットハウス ☆=1

茨城県つくば市天久保1-5-3　☎(0298)51-7581

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ウイニングラン（イージー）	2'01"037	LSP - RIN - KKK	GP 1位 ノーマル設定
2	ウイニングラン（テクニカル）	2'21"652	LSP - Lucy & Marry17	同上 壁加速?
3	パワードリフト（Aコース）	6'51"30	ASS - MSO - OUT（LSP代表）	ALL 1位 ノーマル設定
4	パワードリフト（Bコース）	6'46"69	パーディトライ見学友の会会員	同上　誰かD-2教えて!
5	ワルキューレの伝説	1,179,900	MANT-FIN	全面クリア　ハート×4 ノーマル設定
6	ロンパーズ	1,849,070	元ASS-WIZARD WIN	全面クリア ノーマル3人
7	ファイティングファンタジー（1P）	298,270	MANT-ARMS	全面クリア ノーマル2人
8	ロボコップ	3,557,700	LSP-SAY III	全面クリア ノーマル設定
9	クラックダウン（1P）	291,201	Dコースは来月に賭ける!	4-3 ノーマル3人
10	ニュージーランドストーリー	739,510	ASS-GIL	全面クリア ノーマル3匹

ハイテクセガ柏店 ☆=4

千葉県柏市1-1-11丸井B1　☎(0471)63-9844

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ターボアウトラン（オートマ）	9'20"207	HID佐原	
2	クラッタダウン	45,100	なんだこれは?	ACT.4
3	トンマ	193,200	A.I	R.6
4	ファイティングファンタジー	287,200	いっちゃん	ALL
5	天聖龍	553,400	笠井勇治	4面
6	レッスルウォー	1,798,700	いっちゃん	7面またまたきました
7	フェリオス（ハード）	986,980	MIKI. J. I	ALL
8	ワルキューレの伝説	179,560	OGS	ランクC ハードはキライだ!
9	ゴールデンアックス	88.5	H.G	アックスバトラー
10	ハードドライビン	74,105	マニア新井	オートマ

稲毛サンシャイン

千葉県千葉市稲毛3-1-15　☎(0472)44-9961

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ウイニングラン（テクニカル）	2'22"499	CHAT-ZUR	
2	ゲイングランド	30,562,385	ASS-SNG	ノーマル 1コインクリア
3	ハードパンチャー	21,975,750	CHA-HYS	1コインクリア コマンド使用
4	フェリオス（ハード）	918,050	ILG-T.K	1コインクリア ライフ3
5	テトリス（ノーマル）	999,999+α	AAS-KWM	レベル99+α ライン999+α
6	ロンパーズ	843,700	AAS-AFS	36面
7	レッスルウォー	2,505,900	H.K	
8	ダブルドラゴンII	88,150	AHO	ノーマル、1P
9	天地を喰らう	489,800	ILG-T.K	1P、1コイン、4面の最後
10				

サンペディックナムコランド ☆=9

千葉県習志野市谷津1-16-1

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ワルキューレの伝説	865,940	L.C	全面クリア ハート4個
2	トンマ	299,700	CHAT - CG - COM	ノーマル 全面クリア
3	天地を喰らう	471,400	SFF-夢神圭	4面ボス りゅーび
4	天聖龍	24,400,700	ESWT-OAG² 管理人Ⓒ㊢㊥	1ミス 残23 5UP×2
5	ストライダー飛竜	352,750	OLIVER-MGZ	1コイン ALL 残0
6	ファイティングファンタジー	294,150	MML	クリア 3人設定
7	ダブルドラゴンII	143,060	CHAT-SBT	クリア 3人設定
8	ブラストオフ	748,000	SRM-ETR-CHOKU㊍	ALL
9	フェリオス（イージー）	817,160	TEXT-姫	1コインALL 残0 2ライフ
10	メタルホーク	12,793	ERI	クリア

ゲームセンターUFO ☆=41

神奈川県相模原市高根1-2-4 ☎(0427)52-0606

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	トンマ	614,500	URX-TEC	残-1 あと2〜3万 ALL
2	ワルキューレの伝説	992,281	URX-DARK・ELF	ALL 入荷がおそいぞ
3	天地を喰らう	1,639,300	URX-SUM	R-7 A 張飛使用
4	ラスタンサーガII	331,100	URX-SKG・BOY	ALL
5	ファイティングホーク	2,022,000	URX-緑の少年	ALL あと3千点
6	ファイティングファンタジー	325,800	URX-SKG・BOY	ALL 3万円+α使用
7	ターボアウトラン(オートマ)	8'34"73	URX-SUM	ALL
8	天聖龍	23,404,100	PACだよ!!	残22 5up×2+1up
9	ダブルドラゴンII	194,820	神奈川県-矢部の男(つかれた)さん	ALL 3設
10	上海II	1,286	URX-EXS HIT・MANS!!	R-9... バイバイオ!?

大船ビーバー ☆=1

神奈川県鎌倉市大船1丁目24-11威辺利亜ビル2F ☎(0467)44-1782

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	クラックダウン(1P、ニューバージョン)	1,334,951	ECM-FISCHER	ALL ノーマル
2	ラスタンサーガII(1P)	292,500	VMT-同じくDAN	ALL ノーマル
3	ヘルファイヤー(1P)	2,871,490	ECM-FISCHER	3-5 ノーマル
4	ヘルファイヤー(2P)	2,590,590	ECM-FISCHER VMT-ABU	3-3 ノーマル
5	ストライダー飛竜	405,300	ECM-UUM-うまずるZ	ALL 残1 ノーマル
6	テトリス(ノーマル)	679,007	VMT-ABU	ライン798 レベル99+α
7	エンフォース	967,400	某エンフォースの達人	ノーマル
8	トップランディング	851	K.O・T.M	ALL
9	TATSUJIN	9,199,600	BFT-BANBI	7-2 連射装置付
10	四川省	1,436	Ⓑ	アシストあり

ゲームセンターコパIII

神奈川県秦野市南矢名62-42 ☎(0463)78-0610

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	トンマ	509,400	N.ARC-K08-RUS㊖	ALL残×0 80万うそだろう
2	ワルキューレの伝説(1P)	1,006,030	N.ARC-K05-DRU㊖	ALL ハート4個 じじい行方不明
3	ワルキューレの伝説(2Pトータル)	1,198,680	N.ARC-K-RUS㊖&DRU㊖	ALL ノーマル ハート4個
4	天地を喰らう(1P)	1,751,300	N.ARC-K05-DRU㊖	RD、7 張飛
5	天地を喰らう(2Pトータル)	3,756,600	N.ARC-K-RUS㊖&DRU㊖	RD、8 趙雲と張飛
6	ファイティングホーク(ノーマル3機設定)	2,020,550	かましⓚ(ⓚはかましのⓚ)	ALL エリア149 残×10 負けた
7	ロンパーズ(ノーマル3機設定)	4,185,780	SVK-血祭り君	ALL 1UP×9 残×1
8	四川省(1P)	2,058	前田	ST6-2 1コイン イージー
9	ストライダー飛竜	322,450	N.ARC-K10-MITⓚ	ALL ノーマル 残×1 3設
10	テトリス(ノーマル)	999,999+α	N.ARC-K08-RUS㊖	レベル99+α ライン999+α

ジョイランドオレンジ ☆=2

神奈川県小田原市扇町4-8-18 ☎(0465)34-3116

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ファイティングホーク	1,921,950	S・T	ALL エリア149
2	スーパーマン	1,862,700	K・K	クリア
3	テトリス	289,544	静華	ライン397 レベル69
4	スプラッターハウス	364,900	小林	クリア
5	サイバリオン(実戦編)	17,344,740	N・K	クリア ノーミス×3
6	ロボコップ	2,346,600	TNW-SGM	4面
7	イメージファイト	1,355,500	S・T	2-7
8				
9				
10				

●コパIII店内



中央プラザ(大泉店)

東京都練馬区東大泉1-35-6 ☎(03)978-5434

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	クラックダウン	2,405,534	HYPER-KYAL	残2 Sボーナス×3ノーマル ALLクリア 1コイン
2	天聖龍	11,593,900	HYPER-KYAL	11up残10 ノーマル ALLクリア 1コイン
3	テトリス(ノーマル)	470,035	YML	レベル99 ライン635
4	忍者龍剣伝	195,700	HYPER-KYAL	ノーマル 1コイン ALLクリア
5	メタルホーク	11,045	HYPER-TAKACHAN	ノーマル 1コインALLクリア
6	カベール	1,986,930	HYPER-KYAL	ノーマル 1コイン ALLクリア
7	天地を喰らう	1,681,500	HYPER-KYAL	リュウビ ノーマル 7面
8	ブラッディウルフ	111,600	HYPER・Z-GUNDAM	ノーマル 4面
9	アトミックロボキッド	562,900	HYPER-KYAL	ノーマル 1コイン ALLクリア
10	1943改	1,476,680	SAY	ベリーハード 1コインALL クリア

カジノカーニバル ☆=5

東京都立川市柴崎町3-2-16 ☎(0425)22-2909

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	四川省	2,238	KTZ	1コイン 1周クリア
2	クラックダウン	239,002	はら時計からあげ弁当	4-2
3	ワルキューレの伝説	773,880	SPZ	1コインALL ハート×4
4	ヘルファイアー	487,800	●●	4-30
5	テトリス	999,999	すだぴん	レベル99 ライン806
6	天地を喰らう	513,400	Suda Pin Z	5面・趙雲子龍
7	TATSUJIN	3,870,880	AAAAAA	エリア504
8	究極タイガー	770,290	おおーっ何だこの湧きあがる力は	エリア107
9	ゲイングランド	29,496,115	2-10で55余った男	クリア ノーマル120設
10	フェリオス(イージー)	742,470	「そいやーっ!うっ…」C.Dより	川崎君Ⓔ元気!?

スペースイン・プラザ ☆=2

東京都八王子市旭町1-1-八王子そごう9 ☎(0426)24-2511内2912

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	イメージファイト	1,172,000	SEP-KAI	2-6
2	R-TYPE	838,200	ギョックン	2-5
3	フェリオス(イージー)	828,820	PTY-AKI-NORI	ALL ライフ×2
4	フェリオス(ハード)	928,930	へんたいかちく	三条の伝説プレイヤー(クリアしてない)
5	四川省	884	少年A	1コイン 3面
6	ワルキューレの伝説	406,710	CP-ILM	1コイン最終面
7	テトリス	378,086	LSD	ライン428 レベル99+α
8	ロンパーズ	851,300	LSD	1コイン 47面
9				
10				

キャッスル&YOU2 ☆=24

東京都町田市原町田6-14-8 ☎(0427)28-8693

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ヘルファイヤー(1P)	7,258,850	筐体キッカーRVS-GUN	ノーマル・3段 6周目5面
2	クラックダウン(ニューバージョン・1P)	4,460,258	RVS-CHANI	オールクリア、ノーマル3設
3	〃 (2P)	8,644,719	RVS-CHANI RVS-NEG	オールクリア、10,001×19
4	ラスタンサーガII(1P)	346,500	SSC-VAPⓣ!	オールクリア、ノーマル3設永パなし
5	ストライダー飛竜	488,300	RVS-GUN	オールクリア,ノーマル3設
6	トンマ	759,700	SSC-ASP(ピンキー)	オールクリア,ノーマル3設 あと6万
7	ワルキューレの伝説(1P)	844,680	KIA	オールクリア,ノーマル
8	天地を喰らう(1P)	1,208,000	RVS-FIN	ノーマル,6面 趙雲使用
9	〃 (2P)	2,041,400	RVS-FIN RVS-TRI	ノーマル7面 張飛&趙雲
10	ファイナルブロー(1P)	2,146,260	帝王M.K	ノーマル,4面

プレイシャトー ☆=22

神奈川県横浜市中区伊勢佐木町4-109泰光ビル2F ☎(045)251-8340

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ウイニングラン(テクニカル)	2'23"648	RAI	ノーマル
2	テトリス(ノーマル)	632,212	N.ARC-KⓘI-ZAP支部長	ライン=859 レベル99+α
3	ストライダー飛竜	412,100	ILG-M・MⓉ	ノーマル 6万エブリ 1コイン全面クリア
4	ワルキューレの伝説(1P)	1,440,450	ILG-M・MⓉ	ノーマル 1コイン全面クリア
5	ワルキューレの伝説(2P)	1,126,230	ILG-M・M&NEOmkII	ノーマル 1コイン全面クリア
6	ファイティングファンタジー	174,880	天野	ノーマル 8人目
7	大魔界村	262,700	Kinno	ノーマル 全2周クリア
8	天聖龍	2,291,100	PSC-ABA	ノーマル 1コイン全面クリア
9				
10				

ポニー・ワールド・ザ・コング

埼玉県所沢市緑町1-3 ☎(0429)25-1551

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	テトリス(点数)	690,000	クラックダウン 入れてほしい	ライン895 レベル99
2	テトリス(ライン)	895	クーラーつけてほしい	スコア69万 レベル99
3	ファイナルブロー	1,237,130	Poison	4ラウンド
4	イメージファイト	1,240,600	OHA-MERI	2-8
5	ラスタンサーガII	100,000	当点目標スコア	
6	ダブルドラゴンII	142,780	TEN	最終面
7	ストライダー飛竜	338,200	おかピン	1コイン クリア
8	ロボコップ	4,861,800	CMO-MAL	1コイン クリア
9	ファイティングホーク	1,956,700	S.K	全面クリア
10	スカイソルジャー	2,632,900	Y.N	13面ソビエト

プレイシティキャロット巣鴨店 ☆=63

東京都豊島区巣鴨1-15-1巣鴨センタービルB1 ☎(03)943-6735

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ワルキューレの伝説	1,254,820	SYONORA	ハート4個 全面クリア
2	天地を喰らう	5,004,900	STIⓉ	ALL,レベル8 趙雲使用
3	クラックダウン	4,486,158	JAG-ドラ博士H.S	ALL,残3+1,Ⓒ134,Ⓜ430 忍×6,残Ⓢ3
4	トンマ	753,600	IML-UUUⓉ	7面 ノーマル
5	ラスタンサーガII	343,800	SSC-VAPⓣ(KKK)+α	ALL 1UP×0
6	ウイニングラン(イージー)	2'00"948	SPREAM-SHOTⓉ	ベストラップ 39"163
7	パワードリフト(Dコース)	6'42"04	T.M	ノーマル ルーシー使用
8	〃 (Eコース)	6'49"16	HAMVD-Jha	ノーマル エミリー使用
9	ダブルドラゴンII	161,310	JAG-DMC	全5面クリア ノーマル,2人設定
10	ワニワニパニック	99	ガンセキ	ノーマル 1人,片手だけ

ゲームプラザ・ザ・ゴリラ ☆=2

東京都豊島区東池袋3-1-4サンシャインシティ文化会館B1 ☎(03)983-0618

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	原始島	132,700	RRR	1Pプレイ
2	クラックダウン	252,100	HL./	1コイン 4-2
3	ダブルドラゴンII	154,510	榎戸	1Pプレイ 4面
4	天聖龍	15,203,800	しみちょん	クリア
5	ファイナルブロー	1,451,150	バーサークサイバン	3人
6	ファイティングファンタジー	343,770	A	ノーマル,2人設定 ALL クリア
7	ワルキューレの伝説	108,140	カルラ王レイガ	1Pプレイ4面 スタート時ハート4個
8	ラスタンサーガII	51,100	香取直樹	1Pプレイ
9	レッスルウォー	3,653,700	助けてドラえもん	7人目
10	ロボコップ	7,757,200	大谷孝史	ALL クリア

ハイテクノーベル神保町店 ☆=12

東京都千代田区神田神保町2-14-4 ☎(03)262-2823

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ヘルファイア(1P)(2P同時仕様)	3,003,840	GMC-ひむ	ノーマル 3周目6面
2	ストライダー飛竜	414,200	TYRANT-EXE	ノーマル 全面クリア なくなったし
3	ラスタンサーガII(1P)	348,400	TYRANT-EXE	ノーマル 全面クリア 1up=0あと5千!
4	天地を喰らう(1P)	3,080,300	SEP-CRX	ノーマル 張飛 最終面オヤジ
5	ファイティングホーク	1,914,400	GMC-ひむ	ノーマル 全面クリア X68にハマる
6	ファイナルブロー(1P)	1,823,790	TYRANT-EXE	ノーマル ALL 4KO ゴメス使用
7	クラックダウン(1P)	申請者なし		ノーマル
8	上海II	1,392	TYRANT-YES	ノーマル ROUND10
9	テトリス(ノーマル)	999,999+α	TRS-KKK-MK	レベル99+α ライン999 +α
10	ワルキューレの伝説(1P)	申請者なし		ノーマルKOMⓉに千円 EXE,SAMより

荏原ゲームコーナー ☆=38

東京都品川区旗の台3-12-3荏原会館内 ☎(03)781-4359

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ワルキューレの伝説	1,224,800	HST-㋔SPT	ノーマルALL 妖精×4
2	ファイティングホーク	2,022,000	JAG-アイリーン&エリア	ノーマルALL
3	天地を喰らう(1P)	1,764,800	CGC-㊨POW	ノーマル7面
4	〃 (2P)	3,200,000+α	㊀MKZ&㊨POW	ノーマル8面ボス
5	クラックダウン(1P)	4,571,412	JAG-ドラ博士H.S	ノーマルALL(旧ver) 忍ボーナス×9
6	忍者龍剣伝	487,200	Mr.しおしお君㊙	ノーマルALL3人 ランダム1up×0
7	上海II	1,104	EGC-㊀MKZ	ノーマル8面
8	トンマ	708,600	IML-UUUⓉ	ノーマルALL 1ミス8万8千の損
9	ロンパーズ	4,986,570	VERCA-HSA	1ミスALL 1up部門 残り28匹
10	ゲイングランド(2P)	61,336,295	H.S&SPT(遅咲きGAINERS)	ノーマルALL これ以上は体に悪い

ヒットゲームBEST10

ワルキューレと天地せり合い

プレイヤー人気中心

前回	順位	ゲーム名	得点	メーカー名
1	1	テトリス	574	セガ
—	2	ワルキューレの伝説	319	ナムコ
—	3	天地を喰らう	282	カプコン
2	4	ストライダー飛竜	192	カプコン
—	5	クラックダウン	189	セガ
—	6	レジェンド・オブ・ヒーロー トンマ	157	アイレム
8	7	ターボアウトラン	150	セガ
—	8	上海II	114	サン電子
5	9	ウイニングラン	112	ナムコ
9	10	ゲイングランド	95	セガ

11位	12位	13位	14位	15位
パワードリフト 88	ヘルファイアー 71	天聖龍 69	イメージファイト 67	ファイティングファンタジー 62

インカム中心

前回	順位	ゲーム名	得点	メーカー名
1	1	テトリス	616	セガ
—	2	天地を喰らう	221	カプコン
—	3	ワルキューレの伝説	194	ナムコ
—	4	クラックダウン	168	セガ
3	5	ウイニングラン	150	ナムコ
5	6	ターボアウトラン	148	セガ
—	7	上海II	137	サン電子
2	8	ストライダー飛竜	128	カプコン
—	9	レジェンド・オブ・ヒーロー トンマ	100	アイレム
8	10	四川省	88	タムテックス

11位	12位	13位	14位	15位
パワードリフト 86	オペレーションサンダーボルト 81	ファイティングファンタジー 78	ファイナルラップ 71	イメージファイト 70

(注)ハイスコア掲載店に、月間の①プレイヤー人気中心のベストゲーム、②インカム中心のヒットゲーム、の2通りを10位まで提出していただきました。1位のゲーム10点、2位9点……10位1点とし、そのトータルの得点に基づき、ランキングしています。今回は72店4月末現在で集計。各店のご協力に感謝します。

今月も予想通りテトリスがTOPでした。集計店×10点が限界点だということを考えれば、得点は非常に高い点であると言えるでしょう。しかしほんの少しではありますが前回より点は落ちています。

テトリスの場合は、他のゲームとあまりに違うゲームのため、マイペースで稼動しています。他のゲームだったら、同じようなゲームが出れば前に出ていたゲームの方が落ちるということはあるのですが…。テトリスと他のゲームとは切り離して考えるべきでしょう。

キャラの良さ2作とも共通

テトリスをはずして考えれば、今月一番人気のあった機種は新製品のワルキューレの伝説と天地を喰らうということになります。

ワルキューレの伝説は、キャラクターの良さとそんなに難しくなさそうに見えるのがヒットの理由だと思います。また、旅をしているような感じにさせるゲームであるということも大きかったかもしれません。

天地を喰らうの方もキャラクターの目立ち方が人気を呼んだと思います。とっつき易く、いかにも敵中突破していくという感じがよく出ているゲームです。

ただ忘れてはいけないのがこのゲームは一見ただのビシバシゲームに見えるが、実はちゃんとゲームの内容が練りこまれているということです。どんなゲームも内容がないのではヒットしないものです。



神奈川県　転　清君

4位以下は接戦続く

ストライダー飛龍は人気はありますが、ゲーム内容が長く遊ぶという感じではない気がします。それがインカム8位に表われているのではないでしょうか?

来月の順位が心配です。

クラックダウンはシステム24の第3弾です。ゲイングランドに続き、なかなかのヒット作になっています。パッと見た瞬間にルールがわかるのがとっつき易いですね。自分がやられた時に本当にびっくりしてしまうゲームです。

新製品の中ではヘルファイヤーが今ひとつでトンマの方が上に来ました。ヘルファイヤーは少しとっつきにくかったか。

先月のラインナップで落ちたのは天聖龍、フェリオスです。来月は原始島がどこまで行くでしょうか。（ぜんじ）

ニュースターグループ4店

山梨県甲府市城東2-10-22　☎(0552)28-8923

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	上海II	1,416	M.O	9面,ニュースター
2	天聖龍	11,447,100	きょういち	1コインALL、ニュースター　残10
3	ストライダー飛竜	382,800	YuYu	ニュスター
4	スプラッターハウス	621,300	なが坊	ALL　残4　ニュースター
5	ウイニングラン(テクニカル)	2'24"417	JNY.SET	ニュースター
6	テトリス	881,755	7X	ライン99　上高地 レベル99
7	ダブルドラゴンII	33,030	T	上高地
8	レッスルウォー	1,298,750	JKY.NUT (ZEP)	R6　ニュースター
9	スカイソルジャー	4,201,400	JR-T	ALL　スターライト
10	イメージファイト	881,300	A.I	ニュースター

プレイシティキャロットIN甲府店(甲府周辺集計) ☆=6

山梨県甲府市下飯田1-1-8ナムコ甲府事務所　☎(0552)26-4446

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	トンマ	297,400	ぼちゃ	ALL、ノーマル
2	天地を喰らう	1,490,600	ゆきまさ	7面、張飛
3	ワルキューレの伝説	895,540	KEI	ALL　ハート5個
4	ストライダー飛竜	266,700	RUN	ALL　残0
5	ブラストオフ	1,010,750	C&Pみゆきちゃん	ALL　残1
6	天聖龍	24,479,600	CNY. NUT	ALL、ノーミス 残23
7	ファイティングファンタジー	298,390	ムシクン (ZEM)	ALL　パ×3
8	上海II	656	SPIRIT - UP (ZEM)	R-5
9	テトリス	605,581	SET	レベル99+α ライン635
10	ハードパンチャー	21,964,400	ぼちゃ	ALL　コマンドあり

ゲームタウンファンタジー ☆=1

長野県茅野市ちの丁田2732-1　☎(0266)72-5339

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ロンパーズ	893,300	人間模怒寄	58面　ノーマル
2	ダライアス	3,842,050	Masatoshi Kitahara	
3	ワルキューレの伝説	334,140	DON	ノーマル
4	忍者龍剣伝	62,500	DON	ノーマル
5	パワードリフト(Bコース)	7'03"28	DES-BOH	
6	モンスターレア	400,650	DES-BOH	R8　ノーマル
7	ブラフトオフ	865,850	DES-HUN	1ミス
8	スペースハリア	34,048,830	DES-BOH	
9	テトリス	400,483	GWS-TAM	ライン467 レベル99
10	レッスルウォー	1,657,800	I.H	ノーマル

がらんがらん ☆=1

長野県駒ケ根市赤須東6-23　☎(0265)83-4123

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ロストワールド(1P,ニューバージョン)	7,725,000	ATM-NMTL ⓡ灘野	9面で1万×7 エリクサなし　ALL
2	ロストワールド(2P)	11,622,200	ATM-NMTL ⓡ灘野Buchi	ALL　ナパームブ2
3	テトリス(ノーマル)	999,999	ATM-Buchi	L99+α おしりがライバル!
4	フェリオス(ハード)	820,430	ATM-Fowl's chick	ALL　残0 ノーダメ
5	ファイティングホーク	1,761,400	ATM-すみきⓂ	エリア149　ALL 残10
6	ヘビーユニット	1,048,900	くうねるあそぶ軍団No4(ESP)ⓡ	2-3-2　蛇サギ
7	ストリートファイター	695,200	KEN	ALL(テーブル)
8	ワルキューレの伝説	160,020	ZZA!㋕	レーザーロボット
9	ブラストオフ	807,350	ATM-へん君!㋯	ALL残(2タコミス)
10	ラストデュアル	350,590	ATM-Lufy	き、きわめたぞー

がらん3 ☆=2

長野県伊那市大字伊那1951-16　☎(0265)73-9775

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストライダー飛竜	402,450	PST-HIROちゃん	ALL　残11 まだまだのびーる
2	テトリス(ノーマル)	996,048	TINY-MIDⓡ	最後のテトリス失敗!
3	ドカベン	38,503	PST-N だやっと(PIP)	㊙とさまる
4	グラディウスII(ニューバージョン)	2,639,600	ESP-No4-Now Win ⓡ	4-8 西村㋯にやられた
5	イメージファイト	1,067,500	ESP-No4 Now Win ⓡ(HTL)	2-8
6	最後の忍道	521,300	TOS㋐	4面途中かせぎ究極
7	P47	1000万+α	ESP-No4 Now Win ⓡ	10-1　2回目だよ〜ん 残5　キ
8	ヘビーユニット	2,880,650	PST-NPIP (Now Winの弟)	4-3-4(点だけ)
9	ロストワールド(2Pニューバージョン)	11,911,500	TOS㋐&HIROちゃんⓅ	ALL　ノーマル
10	1942	12,134,650	KI ハート4㋐	ALL

プレイシティキャロット豊橋店 ☆=8

愛知県豊橋市駅前大通り1-12 ☎(0532)55-8611

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ワルキューレの伝説	981,030	KFK	ノーマルハート4個 クリア
2	天地を喰らう	1,497,000	M.N.O	ノーマル R-7 張飛
3	トンマ	268,700	VRC-柿ピー㊄さし	ノーマル クリア 残4
4	天聖龍	22,753,900	吟遊詩人M㊈	ノーマル クリア 3ミス
5	ストライダー飛竜	328,900	VRC-MSS	ノーマル クリア
6	テトリス(ノーマル)	423,130	IML-のりピー㊈	ライン533 レベル99
7	テトリス(イージー)	999,999	VRC-MSS VRC-TRD-ZIE	ライン99 レベル999
8	ファイティングファンタジー	291,020	MAL	ノーマル クリア
9	ファイナルブロー	306,720	M.N.O	ノーマル R-4
10				

ウィルトークタイトー金沢店 ☆=1

石川県金沢市片町1-4-11 ☎(0762)62-9351

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ヘルファイヤー(1P)	418,700	OPA	4-30 ノーマル
2	天地を喰らう	4,807,200	GOR-TNC会長	ALL 張飛使用
3	上海II	1,134	AH!	8面
4	テトリス(ノーマル)	866,081	RYO	ライン999
5	ラスタンサーガII	115,800	DNA	3面
6	ファイナルブロー	1,199,680	DNA	フェルナンデス・ゴメス使用 MATCH 4
7	エンフォース	651,200	プレイヤー不詳	ハイスコア出したら申告してね。
8	ターボアウトラン	9'05"14	UMA-まっちⓇTM	ノーマル ギアガチャなし
9	メタルホーク(ニューバージョン)	12,637	魔響會"富永みーなⓋ豊ⓇTM	ノーマル ALL
10	パワードリフト(Aコース)	6'55"02	ずんたたおらおら小原君	かなり前のタイム

プレイシティキャロット松本店

長野県松本市中央1-3-7セントラルビル地下 ☎(0263)35-6744

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ワルキューレの伝説	1,070,912	KEN	ハート4ケ ランク イージー
2	天聖龍	24,537,400	ESP-No4-Now Win!	ALL 1ミス 残23
3	ウイニングラン	2'23"840	R.N	
4	ストライダー飛竜	379,100	P.ST-地下鉄R	残0
5	トンマ	184,200	SERK.K-FGD	ALL
6	イメージファイト	1,110,200	SERK.K-FGD	ALL 付連射
7	ラスタンサーガII	295,000	FGD-BAL㊉	ALL 残0
8	ブラストオフ	1,186,950	SER-FGD-ALF㊉	
9				
10				

天野スポーツのゲームコーナー ☆=1

愛知県西尾市高砂町41 ☎(0563)56-2670

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	テトリス(ノーマル)	828,899	WJM㊈	レベル99+α ライン999+α
2	ワルキューレの伝説	265,620	PROJECKT!!	1コイン6面 ノーマル
3	天聖龍	21,582,000	MYN	全面クリア 残20 ノーマル
4	ストライダー飛竜	230,600	XYZ改めデーモンきまぐれ	1コイン 全面クリア ノーマル
5	ロンパーズ	736,240	XYZ改め デーモンきまぐれ	1コイン 38面 ノーマル
6	ロボコップ	3,422,200	XYZ改めデーモンきまぐれ	1コイン 全面クリア ノーマル
7	サイバリオン(基礎編)	7,495,330	危脳丸	1コイン 全面クリア ノーマル
8	ブラストオフ	732,500	KTY	1コイン 全面クリア ノーマル
9	大魔界村	427,100	K.T	1コイン2周目クリア ノーマル
10	熱血硬派くにおくん	531,950	T.T	5周目2面 ノーマル

コスモランドむさし

石川県金沢市武蔵町14-34 ☎(0762)22-0342

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ターボアウトラン	9'10"67	あううⓇTM	全面クリア 1コイン、ノーマル
2	ワルキューレの伝説	168,090	?	ハート4つ
3	天地を喰らう	272,000		ノーマル 趙雲子竜
4	ヘルファイヤー	195,950	魔神衆にゃんにゃんSPT	R-2,ノーマル
5	上海II	452	ウキャ!	R-4,ノーマル
6	レッスルウォー	224,000	我荷苦難鹿之介	R-3,ノーマル
7	ストライダー飛竜	162,300	GOR-GOLD	全面クリア、ノーマル
8	ロンパーズ	605,650	GOR-たあれん	R-40
9	ゲイングランド(1P)	29,495,368	魔神衆U-まつい	全面クリア
10	〃 (2P)	29,370,147	魔神衆 Bontir	ノーマル設定

ハイテクセガ新潟

新潟県新潟市古町7番町 ☎(025)223-3392

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ターボアウトラン(オートマ)	8'46"15	FGK-植木	
2	ターボアウトラン(マニュアル)	8'45"43	アダルティーおさる	
3	フェリオス(ハード)	911,300	MNR	
4	ストライダー飛竜	337,800	MIE	ノーマル ALL
5	忍者龍剣伝	140,400	K.A	1人用
6	ファイティングファンタジー	292,220	ちょーっ!	ALL ドーピング野郎
7	テトリス	999,999	HCM-SSH MOLE宇宙人	ライン999+α レベル99+α
8	クラックダウン	113,300	DNK-ひろし丸	ノーマル 2-4
9	グラディウスII	3,699,700	おさるアダルティー	6-8 ④-Ⓕ
10				

アスター膳所店

滋賀県大津市馬場町1-13-9 ☎(0775)25-1120

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	クラックダウン	4,335,103	Sgt. Pepper	ノーミスALL 旧バージョン
2	クラックダウン(2P)	7,461,256	Sgt. Pepper & .EA	共にALL
3	ゴールデンアックス	105.0	プリバリのNAM	5面
4	トンマ	申請者なし		
5	四川省	1,621	.EA	副室長2面
6	ファイティングホーク	1,779,900	ASKA	ALL
7	ゲイングランド(2P)	58,599,585	BASUOとますたーB	ALL
8	魔境戦士	667,950	プリバリのNAM	ALL
9				
10				

ゲームインセガ高岡 ☆=4

富山県高岡市末広町元畑50-1 ☎(0766)24-5883

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ターボアウトラン(マニュアル)	9'33"87	ASA源一郎	
2	ゴールデンアックス	118.0	HALFMOON BOY	女
3	ストライダー飛竜	299,350	OTE-RED少年	ALL
4	ファイティングファンタジー	312,530	TKG-四谷Nao	ALL
5	テトリス	522,966	TKG-四谷Nao	レベル99 ライン689
6	パワードリフト(Aコース)	7'01"95	獣神ライガーは山田くんCRUX!	
7	〃 (Cコース)	6'56"00	TKG-四谷Nao	
8	〃 (Dコース)	6'55"78	はなくそでみみそで万年筆に見えるの—?	
9	〃 (Eコース)	6'55"82	ボケカス クソ夫BCR	
10	スーパー魂斗羅	21,239,660	超人クライフ	2周クリア

ハイテクセガ万代店 ☆=4

新潟県新潟市万代1-1-25ヴェルドミール万代1F ☎(025)241-6930

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ターボアウトラン(オートマ)	8'39"93	FGK-寮母のラッコ男	ノーマル設定
2	クラックダウン(1P)	275,751	ダイ・アモン	ノーマル設定 4-2
3	イメージファイト	1,209,100	AGKだよっ。	ノーマル設定 2-7
4	テトリス(ノーマル)	999,999	Beene"2世"ADL	レベル99+α ライン999+α
5	フェリオス(イージー)	809,230	AAC-GABIN	ALL
6	フェリオス(ハード)	730,880	FUA-VENUS	2ミスかせぎなし ALL
7	ストライダー飛竜	334,850	MIE,LM	ノーマル設定 ALL
8	ファイティングファンタジー	291,230	FGK-JOJO	ノーマル設定 パーフェクト5つ ALL
9	戦斧(ゴールデンアックス)	116	IRA	ノーマル設定 5面
10	上海II	860	AAC-GABIN	6面

ビッグキャロット京都 ☆=4

京都市上京区河原町今出川下ル梶井町447-14ジョイシティ・プランタンB1F ☎(075)211-4429

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ワルキューレの伝説(1P)	1,096,450	YYY	残G:1250ハート×4
2	トンマ	163,500	Sgt. Pepper	ノーミス ALL 残5
3	ファイティングファンタジー(1P)	295,230	GEKi II	ノーミスALL ㋩×7
4	上海II(1P)	1,136	天才子持ちしゃもまき	ROUND 8 子持ちパワー使用
5	テトリス(ノーマル)	999,999	てん	ご苦労さんパワー使用
6	ラスタンサーガII(1P)	203,000	静香御前	1コイン 5面
7	ロンパーズ(ノーマル)	2,436,720	私は海外旅行中!?実は3つ子のISP.	ノーミス ALL 熊五郎パワー使用
8	ブラストオフ	866,850	CFR	ノーミスALL 8万EVERY
9	ストライダー飛竜	151,050	Yooky	ノーミス ALL
10	スカイソルジャー(1P)	4,954,890	いまさらのGEKi	ノーミス ALL

イエローハット ☆=42

愛知県名古屋市中村区則武1-11-9 ☎(052)452-5602

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ハードドライビン(スコア部門)	110,044	恋人募集中? CCV & BEE	4周目
2	ハードドライビン(CSタイム部門)	1'29"90	HCM-CCV & BEE㊐	ノーマル ALL
3	パワードリフト(Dコース)	6'40"97	INGS-TEK㊄	ノーマル ALL 1位
4	ウイニングラン(イージー)	2'01"306	砂樹☆帝	なんばのメロンパンが食べたい
5	クラックダウン(1P)	2,447,804	HCM-IML-てった	ALL
6	ワルキューレの伝説(1P)	1,370,310	IML-PET	完全ノーマル ALL あと20万
7	天地を喰らう(1P趙雲)	5,003,000	HCM-SSH-MOLE宇宙人	ALL 〆切パワー使用
8	ゲイングランド(1P)	30,702,715	NeeSa㊦	ノーマル ALL
9	トンマ	659,900	IML-UUU㊈	3機設定 ALL
10	ラスタンサーガII	1コインクリア	GMC-P㊈	永パ発生のためクリア統一

プレイシティキャロット長岡店 ☆=3

新潟県長岡市大手通り1-4-9 ☎(0258)36-0991

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ワルキューレの伝説	967,440	超ジーザスおちゃめなロリコット星人	ALL ハート4個
2	ワルキューレの伝説(2P)	1,004,680	マリーモモちゃん&超ジーザスJr	ALL 2Pトータル
3	天地を喰らう	557,200	穴うめ	関羽使用
4	天地を喰らう	589,000	第一部完	張飛使用
5	天地を喰らう	804,500	第二部おたのしみに	趙雲使用
6	天聖龍	20,414,600	超サノバビッチー	ALL
7	クラックダウン	166,550	ロビンちゃんメロメロ	1コイン 3-2
8	上海II	930	JOBあつし	R-7
9	ウイニングラン	2'24"310	高橋くん	1位
10	ストライダー飛竜	225,200	KEI	ALL

ゲームプラザ京都オリンピア

京都市中京区新京極蛸薬師

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	イメージファイト	1,399,400	INGS-CMB-NH	全2周クリア 残り1機連射装置有
2	ターボアウトラン(マニュアル)	8'20"82	POL	1回死亡 200万のがす
3	ファイティングファンタジー	295,410	CHAer-GEKで㊅	ノーミスALL パーフェクト×4
4	ブラストオフ	760,900	二面安全地帯研究会AKD	2ミス 1コイン ALL
5	ダブルドラゴンII	103,460	IQ0のCHA	最終面
6	テトリス(ノーマル)	999,999φ+α	カンストしてからもねばるPAJ	ライン999 レベル99
7	四川省	366	IQ0のCHA	2-2
8	ヘルファイアー	327,250	参考記録だよⓇ	3-26
9				
10				

キャノン最前線 ☆=13

愛知県名古屋市昭和区隼人町7-11 ☎(052)832-3301

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ワルキューレの伝説	912,850	NeeSa㊦	ク〜リア〜
2	クラックダウン	2,408,855	NeeSa㊦	ク〜リア〜(2ミス)
3	上海II	684	なぞの大学生㊦	5面
4	ファイティングファンタジー	286,630	ZAT㊦	ク〜リア〜(ハード)
5	トンマ	744,700	IML-UUU㊈	ク〜リア〜(残0)
6	天聖龍	25,625,400	IML-NORI-P㊈	ノーミス ク〜リア〜
7	ロンパーズ	3,915,840	J・MAC㊈	ク〜リア〜 1UP×15 残15
8	ダブルドラゴン	175,660	WTM	ステージ4
9	ファイティングホーク	1,820,000	MIS	ク〜リア〜
10	㊦=ぜんぜん役に立たない	㊦は総員24名	全国の○ナンカ諸君意味をおしえてくれ	私信でゴメンナサイでした

ゲームインカナザワ ☆=1

石川県金沢市安江町3-4 ☎(0762)31-3526

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ゴールデンアックス	TOTAL186.0 HENSA123.0	魔神衆AYAKまさん堤川	ノーマル・ドワーフ R.5
2	ベイルート	114,900	GOR-まるこめの友	ノーマル R.3
3	ファイティングファンタジー	306,280	魔神衆U-まつい	ノーマル ALL
4	テトリス(イージー)	999,999	G.BERGER	ライン999 レベル99
5	ターボアウトラン(オートマ)	9'12"90	HHH?	ALL(ノーマル)
6	クラックダウン	172,400	GOR-R.K	ノーマル 3-2
7	ストライダー飛竜	279,300	GOR-R.K	ノーマル ALL
8	上海II	668	竹下登	ノーマル
9	レッスルウォー	1,590,100	テンちゃん	ノーマル R.6
10	ゲイングランド	30,919,855	魔神衆U-まつい	150秒 ALL

ヤングプラザ・ジャンボ ☆=6

大阪府寝屋川市八坂町16-20 ☎(0720)27-6102

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ワルキューレの伝説	944,130	DLF - INGS - STR	ノーマル設定 1コインクリア ハート4つ
2	ウイニングラン (イージー)	2'02"227	INGS - KJG - TGK	ノーマル 予選決勝共 1 位
3	ウイニングラン (テクニカル)	2'22"929	PPP	ノーマル 予選決勝共 1 位
4	ストライダー飛竜	458,150	KGP-INGS-M	ノーマル クリア 残 0
5	クラックダウン			ノーマル
6	テトリス(ノーマル)	683,451	DLF - INGS - STR	レベル99+α ライン691
7	パワードリフト	11,407,444	DLF - INGS - STR	ノーマル 1P 3 位スタート 7'06"95
8	イメージファイト	1,689,400	KGP-INGS-M	P-1 クリア 残 0
9	天地を喰らう	4,969,700	鯨男	りゅうび ノーマル 1 コインクリア
10	ファイティング ファンタジー	285,680	RAM	ノーマル ALL クリア

ゲームハウス999 ☆=2

大阪市旭区中宮5-12-12大工大前 ☎(06)953-9838

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パワードリフト (Dコース)	6'41"18	INGS-TGKⓟ	ノーマル シットダウンALL 1位 あと1秒
2	パワードリフト (Eコース)	6'50"87	松本守君元気?簿記研やめたⓎだよ	ノーマル シットダウン ALL 1 位
3	ウイニングラン (イージー)	2'02"348	INGS-TGK ⓟ	ノーマル 予選, グランプリ共 1 位
4	ウイニングラン (テクニカル)	2'23"802	Roux Louka Z	ノーマル 予選,グランプリ共 1 位
5	クラックダウン	138,150	グッドタイミング角樋	1P ノーマル ACT3-1
6	天地を喰らう (1P)	1,415,600	T.S - OLD! (工大生)	ノーマル 張飛使用
7	ワルキューレの伝説	357,290	INGS-NIS	1Pスタート時ハート4つ ノーマル 最終面
8	ブラストオフ	814,950	GTR (一般客?)	ノーマル ALL
9	ドカベン	58,565	運で勝負K.S	明訓高校使用
10	フェリオス (イージー)	822,310	INGS-ⓝNIS	ノーマルALL

ニューゲームビッグ

京都市左京区一乗寺払殿町17-3 ☎(075)711-2243

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ニュージーランドストーリー	467,710	T・M	5-1
2	ストライダー飛竜	261,000	GOL-K・M	1コインオールクリア
3	ブラストオフ	837,400	CFR	1 ミスオールクリア
4	ロンパーズ	919,400	GOL-K・M	ラウンド50
5	テトリス	290,044	あなうめ屋GOL-K・M	レベル94 ライン405
6	イメージファイト	1,162,200	INGS-RAY	2-7
7	上海II	500	ゾゾ	蛇配列
8	メタルホーク	12,817	GOL-K・M	1コインオールクリア
9	フェリオス (イージー)	825,090	WXY-RAY	クリア 残0
10	ワルキューレの伝説	172,330	GOL-K・M	R4

三宮カーニバル ☆=11

兵庫県神戸市中央区北長狭通り1-2-7 ☎(078)331-0656

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ターボアウトラン (マニュアル)	7'56"15	CAN'-VEL	1 クラッシュ 手こぎ使用
2	ターボアウトラン (オートマ)	8'45"60	CAN'-VEL	クラッシュ多し GOAL
3	ワルキューレの伝説	270,180	単気筒	ハート 4 個 5 面
4	ストライダー飛竜	431,650	AMEC-(シンデレラの弟子)-YPKN	ALL クリア
5	ゴールデンアックス	101.0pts	F・E・M・C-IKK㊎-KRN	4 面LAST 80.5%
6	ファイティング ファンタジー	311,840	SFL - MYA - PEY	ALL クリア パーフェクト 5 回
7	ラストサバイバー	454,000	Sublime - Lizard	22面
8	クラックダウン	224,600	MZ	4-1
9	上海II	1,148	H.OHTA	ラウンド8
10	アフターバーナーII	Hit 1,515	AIM (from八尾)	ALL クリア

チャレンジャー関大前店 ☆=6

大阪府吹田市千里山東1-14-2 ☎(06)389-8072

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	トンマ	764,700	GPT.S - NTR (QGM)	ノーマル 3 人スタート 残 0 人 ALL
2	天地を喰らう	5,084,100	A(AEG)C	関羽 ノーマル ALL
3	ワルキューレの伝説	1,073,820	HEB - MKS の弟子	ロケVerノーマルALL ライフ 4
4	ターボアウトラン (マニュアル)	8'03"62	ILLUSION -8A-χ!	ギアガチャ有 1 クラッシュ ノーマル
5	ウイニングラン (イージー)	2'00"480	砂樹☆帝	ノーマル ALL
6	ファイティング ファンタジー	323,100	CHAer - GEKi ふ	イージー 3 人スタート ALL
7	ブラストオフ	991,850	GSP- 2 か月で16周	ノーマル ALL 6 ミス
8	ヘルファイヤー	441,850	㊎はがねいち	4-24 ノーマル
9	クラックダウン	184,800	SDI-BOSTON	3-3 旧バージョン
10	ファイティングホーク	1,951,950	グリーンハウス復活しよう!	ノーマル ALL

ビデオインマツヤ丸太店

京都市中京区烏丸丸太町西入ル北側 ☎(075)211-8069

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	テトリス	999,999	千代吉 (ノーマル)	ライン999 レベル99
2	パワードリフト (Aコース)	6'55"95	強力馬力 POL	
3	〃 (Bコース)	6'47"16	KY	
4	〃 (Dコース)	6'44"66	I.K.T.	
5	メタルホーク	13,071	永島みーな	ランクマーシャル
6	ロンパーズ	2,509,460	パンテ協会の人	全面クリア (ノーマル)
7	レッスルウォー	2,906,300	DAA	7 面ボーナス20万点 ノーマル
8	忍者龍剣伝	194,700	ストロングチーム	ノーマル 全面クリア
9	ロボコップ	1,812,900	MI	ノーマル 全面クリア
10	四川省	1,972	木原正樹	ステージ7 1コイン

ハイスコア通信(オペレーターや店の常連さんからの通信欄です。)

●ファミリーランド（北海道）
　ニューゲームがあまり入ってこないのでハイスコアをうめるのが大変！　イメージファイトに連射をつけるといいですネー（ＫＧＴ）

●コミュニティスペースＮＴＫ（北海道）
　サイバリオン20円です！

●ハイテクセガ高崎（群馬）
　今回よりハイスコア提出です。今年２月10日にオープンしました。順調に運営中です！

●筑波学園キャロットハウス（茨城）
　質問！　FAXは真夜中でも受けつけているのですか？　担当：24時間体制です。

●プレジャーキャッスル＋ＹＯＵ＆ＹＯＵ町田店（東京）
　諸事情によりＹＯＵ＆ＹＯＵ町田店と合同集計となりました。よろしく。

●がらん３（長野）
　ハードドライビングbyＡＴＡＲＩ入荷して久々にうれしいです春のがらん。ＺＵＷ（ズー）

●アスター膳所店（滋賀）
　京都のシールハイク、今から楽しみです。（実は共犯のＴＲＭ＝天道あかね）

●ゲームプラザ京都オリンピア（京都）
　ごめんなさい。６月号のハイスコアが載らなかったのは全て私の責任です。楽しみにしてた方、ホントーに申し訳ありません。×68のアフターバーナーがほしいよーのたっぺ（ハードは持ってる）

●ハイテクセガ三宮（兵庫）
　当店の店長が変わりました。前店長はハイテクセガ長浜へ転勤いたしました。ぜひ遊びに行って下さい。なお、新店長も連射装置導入など色々と斬新的にやっております。ＧＦII、ダライアス（旧）がまだあります。

●アミューズ&レストメイヨー（兵庫）
当店では、ゲームコーナーの中にレストコーナーがあります。それとＳＨＵＦＦＬＥなるサークルがＬＥＧＥＮＤという会誌を一冊50円で販売しております。

●ビデオゾーン50（鳥取）
　当店では、現在セガのエアロテーブル26インチ台に入替中です。夏までには50円用のテーブルは全部26インチと成ります。近くの方遊びに来て下さい。。

●ジョイランド松江（島根）
　ゲーメストに載ることができて、とてもうれしいです…と言うよりもお客様の反応が違ってきました。

●ゲームシティＯＺ（山口）
　スタッフ一同皆様の御来店を待っております。ヨロシク!!

●ゲームキャロット（長崎）
　スコアを記入して下さった方にはプレゼントを用意しております！

●ゲームスポット大橋（長崎）
　気軽にスコアをどんどん報告して下さい。今がチャンスだ!!by ＴＥＮちゃん

●ゲームプラザ（熊本）
　ゲームはあなたが主役のドラマです!!今後ともよろしくお願い致します。ｆｒｏｍゲームプラザ

●ハイテクセガ延岡（宮崎）
　ラストサバイバー、上から見る様にした方がいいと言う意見多し。

ビデオゾーン50 ☆=6

鳥取県米子市灘町　☎(0859)22-9748

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ワルキューレの伝説	1,025,610	PAO	⑪ノーマル 4/28クリア
2	ターボアウトラン	8′47″53 8′36″25	MAY SCP	オート 4/13 マニュアル 4/15
3	上海II	648	SCP	5面 4/8
4	ファイティングファンタジー	311,310	PAO	ノーマル 4/7 クリア
5	レッスルウォー	823,900	JY	5人目 4/16
6	クラックダウン	126,050	SR	3-1 4/29
7	天地を喰らう	4,523,400	川根	1番目コンティニュー有り 4/29クリア
8	ヘルファイヤー	596,150	TAI	6-24,ノーマル 4/15
9	ドカベン	62,290	MAY	8回コールド 4/7
10	パワードリフト	6′43″18	M・H・Cコース	ルート9店

TVプレイハウスミッキーハウス

岡山県岡山市国富4-26-1　☎(0862)72-6734

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ヘルファイヤー	487,600	LUM	4-30
2	天地を喰らう	213,000	FLE	3面趙雲
3	ワルキューレの伝説	76,450	LUM	•2面ハート4
4	レッスルウォー	2,079,300	庄山	ラウンド6 ボーナス3
5	ストライダー飛竜	171,050	LUM	6面
6	ブラストオフ	787,550	すがた	全面クリア
7	忍者龍剣伝	192,000	ひでき	〃
8	ファイティングファンタジー	288,710	T.島田	〃
9	ハードパンチャー	1,625,600	前島	9人
10	上海II	678	K.A	5面

明石ラポス2Fゲームコーナー

兵庫県明石市本町1丁目1-32　☎(078)912-5616

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	イメージファイト	1,010,200	SVR-MYA-WIZ	2-6 めちゃマヌー
2	ゲイングランド(1P)	12,355,158	SVR-NCO-TUN	3-8 ノーマル マヌーもんもるちゃん
3	リングの王者	5,892,600	SVR-MYA-NIS㋜	残586 体力+80
4	上海II	540	SVR-MYA-珊璞	ROUND 4
5	ファイナルブロー	245,610	V-MAX-TAK	ROUND 2(8-10)
6	モンスターレア	570,020	SVR-MYA-WIZ改め珊璞	R-10甘すぎる
7	忍者龍剣伝	68,900	SVR-MYA-珊璞	4面
8	地獄めぐり	431,970	Mr.TAK	めぐみちゃん♡
9	グラディウスII	1,386,800	SVR-まぬ㋜	3-1ハード 1-F
10	最後の忍道	490,500	Mr.タネ	6面 ノーマル

プレイシティキャロット島大前店 ☆=2

島根県松江市西川津町1147-15　☎(0852)27-6428

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ロンバーズ	1,163,540	M.K	61面
2	ブラストオフ	709,650	まんねん	ALL
3	ウイニングラン(イージー)	2′03″757	APEX-MAK	1位ゴール
4	テトリス(ノーマル)	999,999	M.K	レベル99+α ライン999+α
5	テトリス(イージー)	999,999	M.K.もり田	レベル99+α ライン999+α
6	ストライダー飛竜	291,000	APEX MiY	ALL
7	四川省	1,314	のり田	4面
8	ワルキューレの伝説	1,071,630	APEX-SKY	ALL
9	メトロクロス	226,750	SiG彩	R16
10	ロストワールド	8,245,500	APEX-K.E	ALL

コインスナック24 ☆=7

岡山県岡山市浜野4丁目22-29　☎(0862)64-8738

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	サイバリオン(実戦編)	20,136,000	ComB-HCS-MPL	ノーミス×4 End .74 ノーダメージ×1 残×3
2	サイバリオン(基礎編)	11,765,630	ComB-HCS-KAW	ノーミス×4 ノーダメージ×1 残×3
3	ワルキューレの伝説	1,045,950	ComB-HCS-MPL	全面クリア ハート4個設定
4	パワードリフト(Aコース)	6′48″64	ComB-HCS-KAW	ノーマルALL 1位あと0.8秒
5	トンマ	251,800	SUNAO	ノーマル 全面クリア
6	忍者龍剣伝	374,000	ComB-HCS-KAW	3人3ゲージ 全面クリア
7	ダブルドラゴンII	51,100	WiZ	ノーマル 3面
8	天地を喰らう	238,600	TAN³	趙雲使用 ノーマル 3面
9	ストライダー飛竜	345,600	だれかのスコアー	全面クリア 稼ぎがよくわからん
10	テトリス(イージー)	72,633	H.I	ライン90 レベル18

アミューズ&レストメイヨー

兵庫県姫路市駅前町222番地駅前第一ビル　☎(0792)22-7210

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ワルキューレの伝説	757,670	SFL-㊝ネリ イカ夫君-ZTA	ALL ハート4個 まだまだのびのび
2	トンマ	702,100	SFL-MYA-PEY	ALL
3	天地を喰らう	1,817,900	SHUFFLE-KID	張飛 ノーマル設定
4	フルファイヤー	468,650	SFL-MYA-PEY	4-26
5	クラックダウン	161,000	SHUFFLE-KID	3-2
6	ファイティングファンタジー	318,010	SFL-MYA-PEY	完全ノーマル 2人設定 ALL
7	テトリス	999,999+α	SFL-MYA-PEY	ALL カンスト ノーマルランク
8	ゲイングランド(1P)	30,717,895	MBP-USMI号-EPO	ALL 150秒 ノーマル
9	〃 (2P)	61,745,335	SFL-MOL SFL-SVR-EPOの人	ALL 150秒 ノーマル
10	ダブルドラゴンII	288,980	THC-TAN	イージー あと2万

ジョイランド松江店

島根県松江市西津田町5-1-9　☎(0852)26-6236

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	チェイスH.Q.	11,248,030	VUL-YUY	1コインALL ノーマル 4/5
2	上海II	688	TAMA	5面? 8つ4/10
3	トップランディング	838	H.N	ALL 4/22 ノーマル
4	スターフォース	2,476,800	M.M	エリア14 4/23 ノーマル
5	ヘルヘァイヤー	317,450	HOP	3-24 4/24 ノーマル
6	テトリス(ノーマル)	293,718	HOP	レベル91 ライン382 4/27
7	ダライアス	6,340,370	E.S.P	A-C-E-I-N-T-Y ハード4/27
8	F-1ドリーム	ポイント30	K.I	12レース全1位 ノーマル 4/27
9	四川省	696	HOP	ステージ3 ノーマル 4/27
10	イメージファイト	964,900	ADEPT-MT	エリア11 ノーマル 4/27

アミューズメントマリオ ☆=1

岡山県倉敷市児島下の町1丁目2880-92　☎(0864)73-7188

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	天聖龍	24,279,300	Fin-キャラメル	クリア 残23
2	ゲイングランド(1P)	31,696,205	WHO-キャラメル	クリア
3	〃 (2P)	63,325,255	P-BADBOYS C-WOL&RYU	2人プレイ クリア
4	テトリス	549,678	PROJECT-RYU	レベル99+α ライン719
5	ターボアウトラン(マニュアル)	8′40″93	P-BADBOYS C-HiT	1回クラッシュ
6	ブラストオフ	944,650	P-BADBOYS C-LAY	クリア
7	パワードリフト(Eコース)	6′53″33	HTM・一物太郎	
8	オペレーションサンダーボルト	4,873,480	P-BADBOYS C-WOL&RYU	(2P)2人プレイクリア
9				
10				

ジャスコ屋上プレイランド ☆=3

兵庫県川西市小花1-6-16　☎(0727)59-7464

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	天地を喰らう(1P)	480,800	CBR 松	R-6
2	天地を喰らう(2P)	311,500 354,900	マサカズ CBR松	R-5
3	ワルキューレの伝説(1P)	462,860	島本須美FANのNAU	FINAL ROUND
4	ワルキューレの伝説(2P)	337,481 223,500	島本須美さんFANのNAU CBR松	FINAL ROUND
5	クラックダウン	151,701	F.S.S-CLOTHO	3-1 SP×1
6	トンマ	400,600	F.S.S-CLOTHO	R-6
7	テトリス(ノーマル)	999,999+α	CST㋒	ライン999+α レベル99+α
8	ストライダー飛竜	257,800	F.S.S-CLOTHO	R-5
9	イメージファイト	864,600	F.S.S-LA-CHESIS	ベリーハード 2-5
10	メタルホーク(ニューバージョン)	11,353	NAU-LAP VALLY OF WIND	イージー ALL 残1 MARSHAL

ゲームシティOZ ☆=3

山口県小野田市高泊664-3　☎(08368)4-4364

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	テトリス(イージー)	999,999+α	FLY	レベル99 ライン999
2	ストライダー飛竜	404,550	WAC-KO	ノーマル3人 全面クリア
3	ロンバーズ	2,019,780	ZUN	ノーミス 全面クリア
4	ワルキューレの伝説	1,041,260	ZUN	ハート4面 ノーマル全面クリア
5	天地を喰らう	478,400	TUC over-FLLOW	ノーマル 4面
6	ウイニングラン(テクニカル)	2′23″189	Snip	
7	上海II	986	AVA	ノーマル 7面
8	四川省	1,400	AVA	ノーマル
9	ターボアウトラン(オートマ)	9′26″06	WAC-HSK㊅	クリア
10	ファイナルブロー	クリアなし		

ゲームセンターニューチャンピオン ☆=30

岡山県倉敷市阿知2-5-31　☎(0864)21-7585

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ターボアウトラン(マニュアル)	7′49″65	ComB-㋩A.K.D.1回もコケてません。	ノーマル設定 ALLあと8秒。
2	ターボアウトラン(オートマチック)	8′28″01	ComB-㋩A.K.D. ATの方がおもしろいよ。	ノーマル設定 ALL あと5秒。
3	パワードリフト(Bコース)	6′42″73	ComB-㋩A.K.D.もはやこれまでか?	ノーマル設定 EXクリア 終了台
4	トンマ	345,100	ComB-㋩St.KAMIRA㋟	ノーマル設定 ALL まだまだ
5	ゲイングランド(1P)	31,058,445	ComB-㋩たごさく	ノーマル設定 ALL 来月こそは?
6	上海II(1P)	1,536	ComB-㋩たごさく	ノーマル設定 Rd.11(2-5)
7	目撃(1P)	456,000	ComB-㋩原田(副)お金がないよー	ノーマル設定 6-4 クリアできるの?
8	ワルキューレの伝説(1P)	729,512	ComB-㋩St.神魅羅㋟	ノーマル設定 ALL ハート4個
9	ラスタンサーガII(1P)	328,000	ComB-㋩St.KAMIRA㋟	ノーマル設定 ALL 流石隊長
10	ラストサバイバー(1P)	3,580,000	ComB-㋩St.神魅羅㋟	ノーマル設定 おはらない。

プレイスクエアスティング

岡山県岡山市本町1-3　☎(0862)33-9982

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	大魔界村	673,900	SIN	ALL
2	スプラッターハウス	952,200	SGP-S.F	ALL
3	フェリオス(イージー)	815,990	ふぁうてぇ=つえっとでし	ALL 残機×0
4	〃 (ハード)	562,050	TECH21-YZF	C-7
5	テトリス(ノーマル)	234,434	MAI	ライン259, レベル58
6	〃 (イージー)	112,855	㋫TMC-SAN	ライン176, レベル41
7	ハードパンチャー	11,876,400	NEAR E・F・L	ALL
8	サイバリオン(実戦編)	13,629,580	目がばりょ〜んちゃう	ノーダメージ×2 ノーミス×2,残機×3
9	ファイティングホーク	1,853,950	㋫TMC-LOG	ALL
10	トンマ	530,500	ふぁうてぇ=つえっとでし	ALL

プレイシティキャロット藤塚店 ☆=1

香川県高松市藤塚町1-13-7　☎(0878)37-2071

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ウイニングラン(テクニカル)	2′23″535	BBC	ノーマル
2	ワルキューレの伝説	500,820	PSG-DAN	8面 ハート4個
3	ロンバーズ	1,889,870	PSG-ラッキーマリ	1コインクリア
4	天地を喰らう	1,845,100	PSG-MAX	7面 関羽
5	天聖龍	23,295,900	PSG-TRY	1コインクリア 残22
6	ダブルドラゴンII	182,060	PSG-ナメ吉	1コインクリア
7	ストライダー飛竜	117,250	KMM	ノーミスクリア
8	忍者龍剣伝	242,000	PSG-MAX	1コインクリア
9	テトリス	999,999+α	PSG-ラッキーマリ	レベル99+α ライン999+α
10				

ゲームセンターカントリーボーイ ☆=1

広島県広島市安佐南区長楽寺1-1-37　☎(082)872-1605

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ワルキューレの伝説	218,970 152,380	GOW&EXOR	1コイン 6面 ハート×4 ノーマル
2	テトリス(イージー)	999,999	㋐AIA 相川	レベル99 ライン999
3	天地を喰らう	901,900	平本	趙雲5面 ノーマル
4	上海II	716	平本	5面 ノーマル
5	トンマ	198,300	㋐AIA あいかわ	1コインクリア ノーマル
6	ブラストオフ	99,999,999	篠原 3回目	1コインクリア ノーマル(バグ)
7	ストライダー飛竜	333,650	久しぶりの熊谷	1コインクリア(残=0) ノーマル
8	ロンバーズ	1,156,780	㋐AIAあ一かわ	58面 ノーマル
9	大魔界村	1,227,600	福本	1コインクリア ノーマル ZAP有 1UP×7
10	ファイティングホーク	1,855,450	YSH.せきもと	1コインクリア ハード

ハイテクセガ表町店 ☆=13

岡山県岡山市表町2丁目7-33　☎(0862)32-9267

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	テトリス(イージー)	999,999	ComB-HCS-マッチャ	ライン999 レベル99
2	ターボアウトラン(オートマ)	8′38″26	アマチュアでもできる	ノーマル タイヤ→エンジン→ターボ
3	テトリス(ノーマル)	999,999	ComB-HCS-・・A	ライン999 レベル99
4	クラックダウン(1P)	4,351,450	ComB-HCS-・・A	ノーマル 残×3 全面クリア
5	クラックダウン(2P)	4,420,100	ComB-HCS-・・Aま,めぞん	ノーマル 全面クリア
6	ゴールデンアックス(2P)	116.5 181.0	CAN-SAT ComB-HCS-・・A	ノーマル 全面クリア へんさち 146.5 114.5
7	ストライダー飛竜	302,350	木並誠	ノーマル 全面クリア
8				
9				
10				

ジャスコ大分店ナムコランド

大分県大分市中央町1-2-7 ☎(0975)37-1308

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ワルキューレの伝説	463,790	鬼や〜ず NMC!	8面ボス
2	天地を喰らう	1,654,500	KIYO!	劉備 レベル7
3	フェリオス (ハード)	881,000	VFR	ALL
4	フェリオス (イージー)	795,240	FOX	ALL
5	ロンパーズ	1,571,200	鬼や〜ず。SOL!	ALL 残2
6	テトリス (イージー)	999,999	PASCAL	レベル99+α ライン999+α
7	ロボコップ	2,830,600	FOX	ALL
8	イメージファイト	746,900	鬼や〜ず 王者Pochi!	2-4
9	ブラストオフ	99,999,999	鬼や〜ず 王者Pochi!	ALL
10	未来忍者		該当者なし	皆さんダウン。

ゲームプラザ ☆=47

熊本県熊本市九品寺5-15-7 ☎(096)371-9050

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ウイニングラン (テクニカル)	2'20"627	PRTハゲ流ComBペガサスラビットV	ノーマル,4周設,クリア予選決勝共1位
2	ウイニングラン (イージー)	2'00"744	ComB-㋜ NOM	ノーマル,3周設,クリア予選決勝共1位
3	エンフォース	974,900	G.M.C.BUG	1クレ、ノーマル、クリア入荷3日目
4	クラックダウン (ニューバージョン1P)	4,528,054	Sniper. MTR	1クレ、ノーマル、3設、クリア
5	天地を喰らう (1P)	5,031,900	ダライ少年の弟子	1クレ、ノーマル、クリア キャラクター 張飛使用
6	ワルキューレの伝説 (1P)	1,390,120	RMT-ALTH-EA	1クレ、ノーマル、クリア ハート4かせぎあり
7	ラスタンサーガII (1P)	1,000,000 +α	RMT-MJN	1クレ、ノーマル、3設、クリア 3匹目鳥かせぎあり
8	目撃(1P)	526,000	Sniper-MIU	1クレ、ノーマル、3設 6-8,エクステンドなし
9	ベイルート (1P)	291,750	Sniper-RX	1クレ、ノーマル、3設 7面、入荷2日目
10	ファイナルブロー (1P)	1,743,360	ComB-㋜ NOM	1クレ、ノーマル、クリア キャラクターキッド使用

神宮前キャロットハウス ☆=9

宮崎県宮崎市神宮2-1-30プラザビル ☎(0985)29-3967

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ワルキューレの伝説 (1P)	954,850	ELT-MGF-ZIN	ALL ボーナス×4 ハート4個
2	ストライダー飛竜	389,700	ELT-MGF-KOB	ALL
3	天地を喰らう (1P)	1,068,700	ELT-MGF-KOB	1コイン 6面 趙雲
4	天聖龍	24,449,990	ELT-MGF-NYA	ALL 残23
5	クラックダウン (1P)	249,800	ELT-MGF-NYA	1コイン 4-2
6	テトリス (ノーマル)	926,591	ELT-MGF-KOB	レベル99+α ライン999+α
7	上海II	666	SATOYAN	1コイン 5面
8	ウイニングラン (テクニカル)	2'25"030	IMA	ゴール
9	フェリオス (イージー)	817,680	ELT-MGF-TAKO	1コイン ALL
10	リングの王者	408,900	BUBBLES 那須	アップライト

HI-TECHSEGA延岡店 ☆=1

宮崎県延岡市幸町3-110島津ビル1F ☎(0982)32-6521

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ターボアウトラン (マニュアル)	8'50"48	ELT-MGF TKS	まだまだ!!
2	クラックダウン	115,200	SGP S・K	2-4
3	フェリオス (ハード)	750,760	ひっちん	クリア
4	フェリオス (イージー)	793,920	らんまらんまで!UGM	なにがなんでも80万クリア
5	ゲイングランド (1P)	29,480,635	S・H	クリア
6	ゲイングランド (2P)	58,634,965	S・H T・K	各1コイン クリア
7	タフターフ (1P)	8,369,750	ELT-MGF NHK!!	クリア ハマさん元気?
8	タフターフ (2P)	18,278,600	ELT-MGF CAN つるの	各1コイン クリア
9	レッスルウォー	3,823,800	さとまん	1コイン 7人目
10	上海II	670	紳士服のフタタ	5面

☆ハイスコア掲載店にお願い
次のことがありますと掲載が不可能になりますのでご注意下さい。
①お店の承認・または、記入者の印がない場合。
②常連者が勝手にハイスコアを記入してしまったハイスコア表。
③スコアがおかしい店（ウソスコアや初期設定など）。
☆個人申請について
個人で葉書などでハイスコアを申請する場合、「①機数設定②エクステンド設定③バージョン・タイプ④難易度⑤備考⑥店長印」が抜けていると集計しませんからご注意ください。
また、掲載店が用紙を送ったあとで記録更新されたものは来月に繰り越します。

PLAY-HOUSEアスカ

佐賀県伊万里市浜町五番街 ☎(0955)23-2895

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ワルキューレの伝説	165,470	Mr-Hiro-II	R-4 1P-1C ノーマル ハート3
2	イメージファイト	1,043,900	Mr-MUU	ALL クリア ノーマル 3機設定
3	サンダークロス	4,514,820	Mr-Hiro-II	S-4-7 1P-1C ノーマル 3機設定
4	ブラストオフ	608,100	Mr-RYU	ALL クリア ノーマル3機設定
5	ロンパーズ	844,530	Mr-Hiro-II	R-40 1P-1C ノーマル 3人設定
6	テトリス	201,142	Mr-Hiro-II	ライン222 レベル51 ノーマル
7	フェリオス (イージー)	424,200	Mr-Hiro-II	ALL クリア 1P-1C ノーマル 3人設定
8	フェリオス (ハード)	251,240	Mr-Hiro-II	S-5 1P-1C ノーマル3人設定
9	大魔界村	634,000	Mr-JoE	ALL クリア ノーマル 3人設定
10	スプラッターハウス	391,200	Mr-DoM	ALL クリア ノーマル 3人設定

ゲームキャロット住吉

長崎県長崎市千歳町11-6 ☎(0958)47-3352

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	A-JAX	113,000	浜口利紀	20円=1ゲーム
2	R-TYPE	198,400	竹正 高	3面
3	天聖龍	55,700	浜口 和紀	2面
4	天聖龍	372,800	江川 守	3面
5	ファイティングファンタジー	120,530	城 裕樹	7面 ふたごのカマ
6	スターフォース	361,200	長崎康生	20円=1プレイ 7面
7	四川省	264	荒木智夫	1-3
8	大魔界村	96,140	高尾明史	4面
9	ツインビー	1,188,650	山田大介	6面 20円=1プレイ
10	レッスルウォー	200,400	浜口利紀	2面

ゲームスポット大橋

長崎県長崎市大橋町7-17森田ビル1-2-3F ☎(0958)45-9619

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ファイティングホーク	533,700	大川正智	エリア129
2	フェイスオフ (5人モード日本)	トータル17	福丸秀樹	全勝
3	ラビリンスランナー	485,040	隈部直和	全面クリア
4	ブラストオフ	677,150	小林政彦	全面クリア
5	コブラコマンド	185,700	吉村さん	2面
6	ストライダー飛竜	122,500	森下雅文	全面クリア
7	サンダークロス	3,143,060	岩永正臣	3-4
8	ダブルドラゴンII			
9	メタルホーク	10,251	篠崎純久	ALL マーシャル
10	イメージファイト	793,500	岩永正臣	2-4

ゲームスペースサンデー ☆=1

長崎県長崎市出来大工町21 ☎(0958)21-1444

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ワルキューレの伝説	326,500	どっかんこ麗華	ハート4つ ファイナルエリア
2	ブラストオフ	860,200	どっかんこ麗華	全面クリア、ノーミス
3	ロンパーズ	530,720	Snipen-AUR	29面
4	イメージファイト	929,700	ESP!!	レベル14 (2周目6面)
5	ストライダー飛竜	391,450	F.I.N.	全面クリア 残0
6	悪魔城ドラキュラ	999,999+α	出したい人名乗り出なさい	64面途中でやめ
7	フェリオス (イージー)	772,670	AER	全面クリア
8	フェリオス (ハード)	769,790	AER	全面クリア 残4
9	グラディウス	648,900	中島 稔	超ハードランク 2周目4面
10	ハードパンチャー	11,896,700	KEI	オールクリア

プレイシティキャロット佐世保店

長崎県佐世保市下京町8-2 ☎(0956)24-0786

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ワルキューレの伝説	179,410	WBCCM-K.U	R-3 ハート3個
2	フェリオス (イージー)	669,350	百武 淳	ALL ノーマル設定
3	フェリオス (ハード)	882,000	山内承太郎	ALL ノーマル設定
4	天地を喰らう	199,600	ハイパーB.G	何のキャラクターか不明
5	テトリス (ノーマル)	176,789	LEVINの兄ちゃん	レベル42 ライン181
6	大魔界村	321,000	AIDS患者2号	ALL ノーマル設定
7	ウイニングラン (イージー)	2'08"640	HIRO	何位か不明 ノーマル設定
8	ブラストオフ	614,650	青春コッペパン男	ALL ノーマル設定
9	スプラッターハウス	531,100	KNIGHT-RIDER	ALL ノーマル設定
10	フェイスオフ (5人モード)	4試合コールド勝ち	TURBO-TR・XX	チェコ使用 ノーマル設定

ウィルトークタイトー大街道店 ☆=1

愛媛県松山市大街道1-6-4 ☎(0899)33-6806

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	オペレーションサンダーボルト	3,209,700	SURPASSER LEE	1コイン ALL
2	イメージファイト	1,079,200	SURPASSER HYS-PJM	2周目7面
3	四川省	2238	ELT-SUR-Y.T	1コイン ALL
4	パワードリフト	6'49"97	PIA-SUR LEE・JET	LEE Dコース JET Bコース同記録
5	究極タイガー	10,000,000+α	ELT-SUR-LEE	KKK君元気! 5周目、残31機
6	ファイナルブロー	999,210	SURPASSER LEE	4面、渕野君元気!
7	上海II	688	H.O	5面
8	ラスタンサーガII	215,700	ELT-SUR-Y.T	5面
9	ファイティングホーク	1,942,550	ELT-SUR-Y.T	1コイン ALL
10	テトリス (イージー)	999,999+α	SURPASSER LEE	当店3人目、他にCNT JAN

タイトピア木屋町店 ☆=7

愛媛県松山市木屋町3-10-13 ☎(0899)82-8538

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パワードリフト (Bコース)	6'49"02	PTA-SUR-JET!!	ALL 1位
2	パワードリフト (Cコース)	6'58"04	PTA-CNT!	ALL 1位
3	パワードリフト (Dコース)	6'51"09	SURPASSER-LEE!	ALL 1位
4	ファイナルブロー	916,760	PIA-CNT!	入荷初日 R-3
5	四川省	2126	SURRASSER-Y.T	6面
6	ラスタンサーガII	218,500	ELT-SUR-Y.T	5面1UP×1
7	ヘルファイヤー	1,447,620	PIA-SUR-PJM	2-5 てめえもPIAだ!!
8	テトリス (ノーマル)	895,721	PIA-SUR-JAN	レベル99+α ライン999+α
9	ワンダープラネット	10,249,420	PIA-SUR-JAN	永パなし ALL
10	テトリス (ノーマル)	299	恐怖の赤待ち	レベル0 ライン0 こんな事もある

ゲームインプラザオリンピアン ☆=5

福岡県北九州市小倉北区京町2-6-7 ☎(093)521-2040

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	テトリス (ノーマル)	999,999+α	桑原"NSR"秀明	ライン708 レベル99 ボーナス無し
2	ワルキューレの伝説	417,790	GMC-MK-MFC	ハート4 8面 G11000
3	トンマ (ノーマル)	279,700	ELF	ALL
4	ファイティングファンタジー	279,860	もん	全面クリア
5	天聖龍	23,653,200	ELF	全面クリア 5UP×2
6	天地を喰らう	247,200	BIG	3面
7	ファイナルブロー	1,179,190	SUP-NYMPH?	全面クリア
8	クラックダウン	2,335,451	BIG	1コイン4-4 クリア 残2機
9	四川省 (ノーマル)	880	KNOK.撃墜王飛龍	3人めの3面
10	ストライダー飛竜	234,600	H.K.CHROME	クリア

モンキーハウス本館 ☆=29

福岡県福岡市中央区六本松2-6-7 ☎(092)731-0053

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ロンパーズ	8,332,700	VERCA-HSA	ALL 1UP×21 1ミス5万×11
2	ターボアウトラン (マニュアル)	7'51"28	VERCA-E.A	
3	トンマ	770,100	VERCA-HSA	ALL
4	ヘルファイヤー	6,967,750	VERCA-N.K	6-3
5	メタルホーク	13,495	G.M.C.えるす	1コイン ALL 残=3
6	ラスタンサーガII	348,700	G.M.C.MPP	ALL
7	ファイティングホーク	2,000,400	G.M.C.EST	ALL
8	ワルキューレの伝説	944,350	VERCA-MIG	ALL 4つ出た!!
9	ゲイングランド (1P)	31,200,255	VERCA-なっぱ	ALL
10	ファイナルブロー	2,315,300	M.Y	ALL

迎夢館スーパーアカトンボ ☆=3

福岡県福岡市東区香椎駅前1-10-10 ☎(092)682-0555

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ウイニングラン (イージー)	2'03"903	GMC-D.D	1位
2	ワルキューレの伝説	976,680	Kim.	10,770Gold ALL ハート4個
3	クラックダウン (1P)	309,852	Y.384	ノーマル設定 4-3
4	トンマ	346,600	KGC-KAZU	ノーマル設定 最終面(7面)
5	ヘルファイヤー	526,600	KGC-KAZU	ノーマル設定 5-10
6	ストライダー飛竜	286,800	KGC-KAZU	ノーマル設定 全面クリア
7	ブラストオフ	99,999,999	KGC-KAZU	ノーマル設定 全面クリア
8	ブラストオフ	99,999,999	Kim.	ノーマル設定 全面クリア
9	TATSUJIN	1,634,030	Y.M.OMM	ノーマル設定 223エリア
10	ターボアウトラン (マニュアル)	9'39"21	TEN	ノーマル設定

次号(8月号)は6月30日発売!!

いよいよニューゲーム大攻勢!!

●アタリの大型ドライブゲーム

ハードドライビング

●F-1レーシングバトルゲーム

スーパーモナコGP

ドライブゲーム特集

■前号で詰まったままになっている詰めテトリス　かならずやります!!

表紙の裏をとれ



ワルキューレの伝説はアクション、RPG、クイズ、パズルなどを盛り込んだので10倍楽しんでいただけると思います。

一度プレイしたら謎がまた謎を呼び絶対にハマってしまう、そんなワルキューレ中毒にご用心。

――ナムコ　御所脇　裕

待ってー、もうひとこと

●今月は色々忙しくてねぇ。Tシャツのデザインも、2転3転して苦労したんで恥ずかしがらずに買ってきるよ――に。テレカもがんばるかんね。絶対買いなさい。(テレカは印税制なのよ。)渋谷のラーメン屋で10円貸してくれた見知らぬお方ありがとね。えせあくしろてとDねTにん!

ひみつの暗号だい!

――雑君保父



●ちょっと気が早いような感じですが、ゲーメスト大賞の投票時期まで5カ月、発表まで7カ月。いつも思うことはどうすれば読者の意志・気持ちを"読者が選ぶ"という名称にふさわしい形で表すことができるか、ということ。選定の方法・発表の方法についてご意見求む。　(ぜんじ)



●雨にも負けず風にも負けず(不評にはメゲたけど)ずっと続けてきたピンボールコーナー、今回はお休み。といっても別に編集方針として休載というわけではなく、単に私めの個人的な理由によります。次号はまた、元気を出して再びお目にかかれるよう頑張ります。では又。　(C・C)



●自分に満足した時から人間は堕落する、現状に甘んずるな…か。ふむ、全ては気持ちの持ち方だねってな訳でハングリーとはいい言葉だなぁ。最近は夜風がすんごーく気持ちいい。きっと地方はもっと気持ちいいだろうなー…うらやましい。

(旅行したいよ〜!・はん)



●つめテトリスのバク探しはけっこう楽しかった。問題を作った人をイジメられるし!

毎年4月28〜29日に行われるALLJAコンテスト(無線の)があるんで母校へ夜、遊びに行ったらやってなかった。危うく終電なくすところだった。ちゃんとやらにゃ〜!

(成高物理部OB　ずる)



●テトリス・四川省・詰めテトリス、と編集部内は時ならぬパズルブーム。私はもっぱら四川省の担当だったけど、完全攻略の日は訪れるのだろうか…。

ゴールデンウィークは東京を脱出。しかし鬼の渋滞はまいった。新潟まで往復20時間以上…。　(GOD)



●オー、やったーテトリスのオールカンスト39回(5月13日現在)WiZのキャラクターは、2000→FX1人、NX1人。L1000→BX1人、SX1人、NX1人という具合です。あとギネスは年末に発表の予定です。

(目指せ、WiZで世界最高レベルのバイオ)



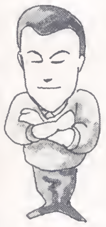
●じゃーん、パズルのヒントをあげよう。「青10橙8黄7紫7赤6緑4」賢明な皆にはすぐわかるよね。それにしても、4文字のゲームを探すのは、少々骨が折れたぜ。今月のパズルが好評なら、もしかして「テトリスもどき」パズルIIIがあるかもしれない。

(調子にのるAPAPA)



●今回のワルキューレ攻略はいかがでしたか。今からでも遅くないのでやってみて下さい。マップでお世話になった、ずる先生、海先生VERYありがとう。それにしても最近のゲームのVGMはスゴイ。知らない人が聞いたらゲームの音楽とはわかんないものばっか。

(ちゃら男のV)



●テトリスビデオ録り終了!文句なんか言わせない、というようなすごい代物になっているぞ! 発売は6月21日だ! ところでお詫びです。サラマンダの音声合成で1つ抜けていた「ボスの前」は「An intruder has penetrated our force field.」でした。すいません!(T.J.)



●前作の後記で多少誤解された部分があったことをおわびします。単に理想が高すぎただけなのかもしれない。マーブルマッドネスやアルゴスの戦士…etc。今やっても本当にあきないゲームもあるんですよ。そのへんをわかってほしかったのだが…。

(独り言・悠理)



●いきなしだけど、最近GAMESTの名前を使って勝手な事やってる人がいて、怒りがぶっちぎれています。皆さんくれぐれも御注意。

でまぁ、「ダイ・ハード」みたんだけどこいつが★★★★★MUSTSEEって奴でストレス解消だったんだな。(憧れは…何だっけ? 桒)



●7月1日・2日(2日が一般入場全オープン)の大阪'89アミューズメントマシンショーにゲーメストとしてブースが出せなくて残念だけど(なにしろ雑誌の作業とかち合ってしまったので)取材やアンケート調査、グッズの販売でお会いできると思うので、その時はよろしくネ。(TM)

GAMEST ゲーメスト　7月号

■平成1年7月1日発売　第4巻7号通巻34号

■編集人 発行人　加藤　博

■発行元　株式会社新声社

〒101 東京都千代田区内神田1-15-15 柴田ビル

電話 03 (293) 9321

編集部 03 (293) 9324

■印　刷　凸版印刷

◆編　集

石井ぜんじ　山河悠理　大和和大　ああるじいぶう　漢炎剣

GOD鈴木　C・C　栗原桃郎　Z-BOY

T・J　APAPA　YOU.A　Joe山田　PON　FIS　植村伴北

ずるずる　バイオ　海軟風　VAX

萩原祐四郎　高橋己代子

◆協力スタッフ

SHEEP STUDIO　エジマ企画

古本如洋　松川由雄　AGC

カッコイイじゃん！　タイトル画面。

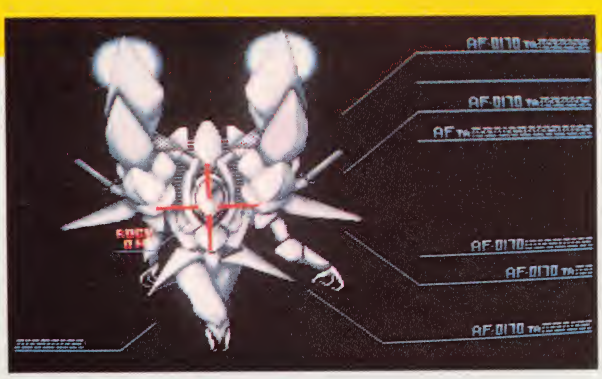


増殖中枢部を破壊せよ！

CYBERNETIC HYPER WEAPON

ACT-FANCER

アクト・フェンサー



自機正面図。これもカッコイイ！

これが究極の進化形態だ!!

▼ストーリー

ある目的を帯びた軍輸送機が、人為的ミスにより工業先進国の首都に落ちた。その輸送機が輸送していたものは実験中のバイオ兵器だった。

そのバイオ兵器は、あらゆる生命体に寄生し、自からの遺伝子を増殖することにより、突然変異種又は合成生物を発生させてしまうのだった。

このままでは世界中に汚染が広がり、人類は壊滅してしまう。それを食い止めるために、爆震地の中心部に巣食っている増殖体を破壊しなければならなかった。しかし、爆震地へは何者も立ち入る事は不可能だった。

その時、軍首脳はサイバー兵器のプロジェクトが実験中である事を知った。

そのサイバー兵器は抗体遺伝子反応を利用し、環境や状況に対応した形態へ自分自身を進化させる事のできる兵器だったのだ。

軍首脳は、一刻も早く汚染を食い止めるべく、現地へ兵器を輸送した。

その兵器は「SC－IIVAX」(サイバックス)のコードネームで呼ばれていた。

「ゲームスタート！」

▼ステージ構成

ステージは、5ステージからできている。

最初は街中からスタート。そして爆震地へ進みながら最終ステージへ。中心部の増殖体を破壊してゲームオーバーである。

各ステージはボスがいて、そいつを倒して次へ進む。

▼操作方法

操作系はレバーが1に、ボタンが2である。

レバーは8方向で、自機の操作に使う。ジャンプした時、上にレバーを入れておくとホバーリングをして降下を遅らせられる。

ボタンは左がショット、右がジャンプである。

ショットは自機の進化で変化します。(特殊攻撃のみ。前方へのショットは強くなる。)

☆ショットの進化

○初期型「ナッツ」
前方のみ。

○進化1「シス」
前方プラス、2種の反射弾。

○進化2「シフォン」
前方プラス、前下方へのショット。(着地した状態では火柱が攻撃力となる。)

○進化3「イクス」
前方プラス、全上方への散開弾。

○進化4「ベネブ」
前方プラス、前方or後方への集中弾。

○進化5「アレス」
前方プラス、前上方での炸裂弾。

○進化6「ザクロス」
前方プラス、ホーミング弾。

何段階か進化した状態で弾を食らうと、初期段階へ退化する。ザクロスまで進化して退化する。大変だあーっ！

▼アイテム

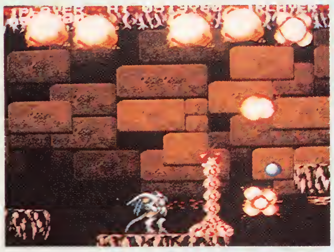
アイテムはBLUEボール(セル・進化アイテム)とREDボール(エレメント・退化遅延アイテム)の2つ。

このアイテムたちは敵を倒して出すもので、倒さなければ出現しません。

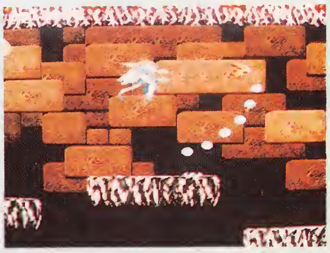
(A⇩Z)



進化1「シス」こんな感じです。



進化3「イクス」ドーン！　上方攻撃だ！



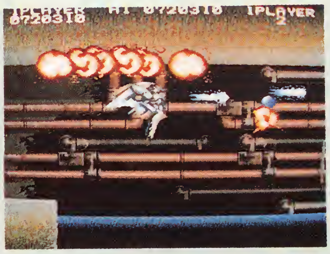
進化2「シフォン」格好が少しついたかな。



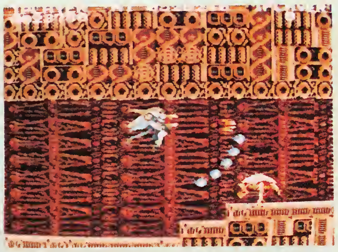
おや、永パ防止キャラ登場！



おっと逃げろ！



進化6「ザクロス」強そう！



「シフォン」攻撃中！

グリーン・ヘル島に秘められた謎!?



©SNK

原始島

恐竜相手にシューティング! 原始人を振りほどけ! 恐竜、怪獣なぎ倒せ!

原始島は、SNKのひさびさの横スクロールシューティングです。「失われた世界」のノリで、独特の世界を造り上げているので、ぜひやってみて下さい。ゲーム性、キャラクター共に一流のゲームだと思います。

舞台背景

1930年頃、アメリカの南西に位置するバハマ諸島沖で、船舶の原因不明の事故があいついでいた。ヨーロッパから、大西洋を渡ってくる商船の遭難も十数隻を越え、多数の乗客を乗せた大型客船が、行方不明になった。

事態を重く見た合衆国及び近隣国の政府は、調査の必要ありとして、合衆国海軍海洋調査班を出動させた。目的地は問題海域で最も事件が多発している"GREEN HELL島"である。

"GREEN HELL島"に入った調査班は、この島の森林が現代植物の体系ではなく、数億年前の植物相からなる、古代原始林である事を発見する。そして、さらに調査を進める彼らに、絶滅したと思われていた、古代竜の群れが次々と襲いかかってくるのであった…。

操作方法

8方向レバーに2ボタンという、いちばんありがちなとっつき易い操作方法です。ボタンは、機銃ボタンとオプション移動ボタンの2つがあります。機銃ボタンは、オプションを取っていない時には、前方への機銃攻撃のみを行います。取っていれば、機銃とオプションの2つの攻撃を同時に行います。

オプション移動ボタンは、押すとオプションが時計回りに移動し、放すと停止します。

オプションについて

浮遊タマゴを破壊すると出現するオプションを取ると、オプションが自機に装着されます。

エリア構成

全5エリアで構成されています。各エリアは、地中・空中・海中といった設定になっていて、変化に富みます。

1エリア

太古の植物がおい茂げる原始林。



1面は森林だ。このように島の回りが舞台になる。



1930年代、遭難の相次ぐ海域があった。



巨大なハチの巣から、昆虫がたくさん出てくる



原始人の集落の中に恐竜が出現。



滝の中に入ると自機が下に流される。

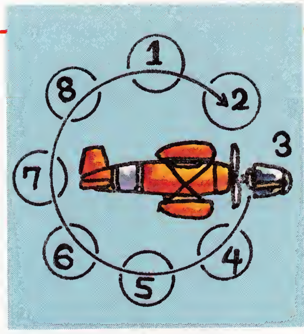


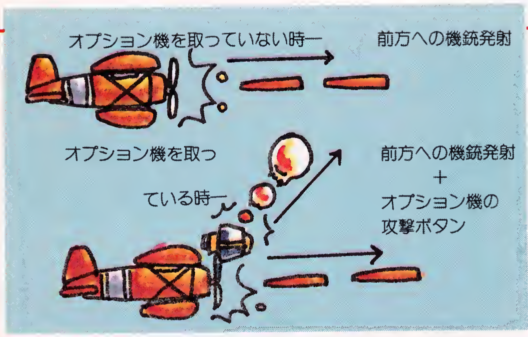
1面ボス、ブラキオザウルスだ。喰われてしまった。



1面ボス、アロサウルス。ジャンプするする変なヤツ。

オプションは移動ボタンを押すことによって、時計回りに回り、フォーメーションを変えます。ボタンを放すと、8方向のうちのいずれかに固定され、その位置によってそれぞれ変わった攻撃を行います。その攻撃方法は次の通りです。





★オプションが正面位置
機銃のパワーアップ。最強装備の時は強力な火炎レーザーとなる。

★オプションが下面前方(右下)及び下面後方(左下)
爆弾が斜め下へと投下される。スピードが遅いため扱いにくい点もある。

★オプションが真下及び真上
障害物に当たると、はね返る幅広い火炎レーザーを放つ。

★オプションが上面前方(右上)及び上面後方(左上)
球状の反射レーザーを発射する。

★オプションが真後ろ
空中機雷を放つ。一定時間後に爆発するが、狙いにくいという欠点を持つ。

また、オプションには耐久値があり、その限界を越えると金属疲労のため!? 変色し、さらにダメージを受けると、破壊されてしまいます。

オプションのダメージを回復するには、オプションアイテムを取るか、バリア及びレーザーアイテムを取ることが必要です。

逆に考えれば、オプションは前方につけていれば、かなり有効に弾を防ぐこともできるというわけです。

オプション利用のアイテムについて

オプションをつけている時に、ときどき変わったアイテムが出現します。

①タイマーBOMB

取るとタイマーが5・4・3…と減っていき、0になった所でオプションの向いている方向に爆弾をとばす。この爆弾の威力は強力で、画面上の敵を一掃します。

②バリア

自機全体をオプションで覆ってしまい、敵の弾を防ぐ。

③レーザー

8方向すべてに連射可能なレーザーが撃てる。

これらのパワーUPを駆使して敵を駆逐していこう!!

2エリア

グリーン・ヘル島1000m上空。高速スクロール面。



空飛ぶ恐竜軍団。高速スクロールが美しい。



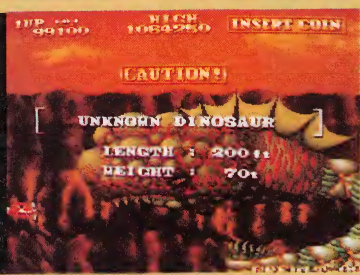
2面のボス翼竜ラムフォリンクス。小さな竜巻を起こしてくる。

3エリア

海上から大滝、そして恐竜の墓場へ。



3面は海上だ。イワチオサウルス(魚竜)に気をつけろ。



誰も知らない謎の生物。クジラ?



水の中から変な虫が出てきて、まわ～るまわ～る。



このボスは地面の上の骨をとばしてくる。

4エリア

たくさんの難破船の沈んでいる海底から海底洞窟へと進む。



沈没船と思いきや、変なヤツが住んでいた。



手を伸ばしてくる謎の生物。



昆虫軍団の総攻撃だ。パワーUPしていないと辛い。



洞窟の中は巨大昆虫の住みかだった。

5エリア

洞窟内から地底のマグマ地帯へ。

初めは難しいシューティングかとも思うのですが、パワーUPしていくとバリバリに強くなっていきます。恐竜をなぎ倒していく快感を十分味わって下さい。ゲームセンターで見かけたらぜひやってみよう。

(ぜんじ)

スーパーボムを使いこなせ！
クラックダウン

©セガ



操作方法などは先月号（58～59ページ）を見てもらうとして、今回は比較的初心者向けのワンポイントアドバイス風にやってみよう。

一気に上達するコツ

このゲームでは最終面までボスキャラは出現しませんので、ザコキャラを適確に仕末していくことが重要となります。

大切なことは、全面とも爆弾をセットするコースをきっちりパターン化すること。あとザコの種類として、素手でなぐりかかってくる奴、飛び道具を持った奴、火炎バーナーであぶろうとする奴、にわかれます。

主として飛び道具を持ったキャラが一番多いわけですが、初心者はこいつらが一定方向、つまり上下左右にしか撃ってこないことにあまり気づいていないみたいです。

だから、基本的に遠くにいる奴は別として、接近戦の場合は敵のななめ方向から攻撃するようにすることと、次に各面の地形を最大に利用すること。地形とお友だちになってしまえば、半分は勝ったも同然です。

あとは付け加えるとすれば、スーパーボムも危険になったから使う、のではなく、ちゃんと使うところをパターン化して下さい。地形待ちするときは、壁張りつきを多用すると良いでしょう。

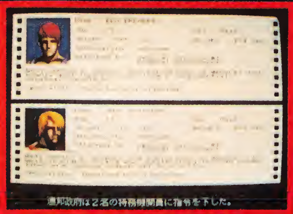
ではラウンド別攻略！

ラウンド1-1

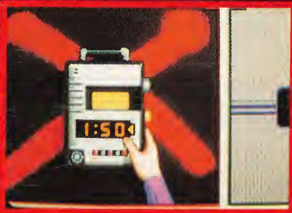
ここは大したことないでしょう。弾の無駄撃ちは避けるべし。俗に言う忍（シノビ）ボーナス（弾を一度も撃たずパンチ・キックでクリア）を練習するのもいいでしょう。

ラウンド1-2

ここは地形がややこしいので爆弾のセット忘れのないように。問題は出口付近。一気に壁に張りついて敵を同志撃ちさせてしまおう。（写真③）



① ニューバージョンにはこの様なデモが入ります。


② この面は忍ボーナスが取りやすい。


③ 同士撃ちで点も2倍

ラウンド1-3

水路にはくれぐれも落ちないように。ここは一度反応させて物陰から攻撃するとよい。火炎兵士が初登場する。

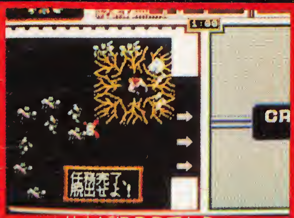

④ ここら辺はいいけど最後の方で強敵と化すので、今の内に間合いを覚えておこう。

ラウンド1-4

ここも張りつきが有効。やはり問題はラストでしょう。

まず入ったら、すぐ上に行き（写真⑤）セット地点あたりでボムを一発使い（写真⑥）セットしたら右斜めへ行く。出口へ入ろうとすると、出てくる奴らと後方からくる奴をまとめてボムで仕末。更に出口へ入ろうとすると1匹だけ出現するので、バズーカで倒して脱出。右上のスーパーボムを取り忘れないように。


⑤ このあたりでS・ボムを一回つかって…



⑥ 仕上げにここでもう一回つかう。（結果的に3発のこるはずです）

ラウンド2-1

やはりこの面も張りつき命。

スクラップカーの扉からバズーカ兵がポンポンでてくるので、1人ずつ確実にシメてやろう。

最後だが、地面が開閉していて、向こう側に1人いて、バズーカを撃ってくるので倒してから渡って下さい。タイミングは閉まるときに渡るのがベスト。

渡ったらバズーカをかわして、もう1匹の反応していない敵を倒してもらってから撃つこと。奥にもう1匹いるので気をつけて下さい。

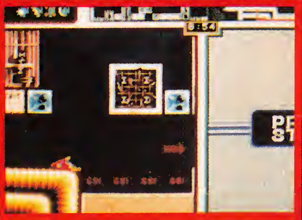

⑦ ラスト近く。下のバズーカ兵は最初はいない。近くに行くと出現します。

ラウンド2-2

ロボットナイトは、こちらの弾を盾でふせいでしまうので、おびきよせて物陰から壁張りつきでケリを入れて倒します。

さて、ここにはマントヒヒがいる。動きはジグザグにくるので見切って撃て。ノーマルショット2発分の耐久力があるが、ここではバズーカを持ってるはずなので一発で済むでしょう。ラストのハッチ地帯は1600点かせぎができる。脱出するときは鉢合わせにならないように注意を。

壁にはりつけ！ 弾をかわせ！ 相討ちさせて高得点（×2）！



⑧いっせいに出てきた所を撃てば1600点ずつとれる。

ラウンド2-3

ここはひび割れている所へ近よると、くずれて穴があいてしまう。もちろん落ちるし、穴があくとチビ兵士がよじのぼってくる。彼は飛び道具は持ってないが、ケリのリーチが思ったより長いのでバカにしないように。マップ真ん中より右あたりに一際大きくあく穴は上から行くこと。



⑨火を吹いてる奴を倒してから向こう側へ。

上にも下にも火炎兵が待っているのだが、上のはそっぽ向いてるからだ。できたら、この大穴もあけないこと。（開けて通過すると、チビ兵がいっせいにでてくるため。）あとカンバンは撃って橋にして渡ります。

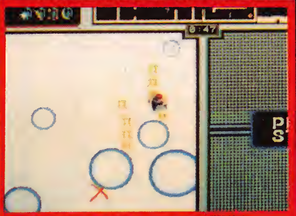
ラウンド2-4

ここはドアつぶし、斜め撃ちを多用すると良い。四角い部屋であまり時間をとらないようにして下さい。

この部屋のコツは、ドアを開けたまま張りつき、敵兵を0～1人にしてから、一気に爆弾をセットしてサッサと逃げることです。ここら辺は敵との駆け引きですので、アドリブで切り抜けて下さい。

マップ真ん中から右へ移るときは、上から入ること。あとは写真の所でスーパーボムを使い、いよいよスパーク地帯です。ここは1～2発使いますが、くわしくは写真で。

（写真⑩）慣れたら一発で済ませられるでしょう。



⑩スパークがそろって出てきたところでS・ボムを一回使う。

ラウンド3-1

ここはスタート後、斜め右下へ入れて撃つと1人倒せます。あとはここまで1コインでこれる人なら、どうということないはず。後半にしては簡単な面でしょう。



⑪一度スクロールアウトしてから（弾を撃たなくなる）攻撃すると楽。

ラウンド3-2

ここはかなり難しい面。

その理由として、ある地点へ行くといきなり出現する敵がとても意地悪いからでしょう。

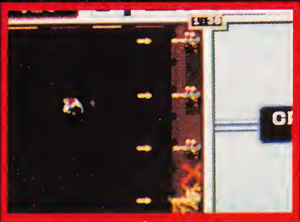


⑫出口近くの連中を反応させてからここまでもどり反撃開始。

まず始まったら、下から行くのがいいでしょう。人それぞれに色々なパターンがあるので一概に言えませんが（そのパターンによって敵の出方が変化する）パターンをつくる時はなるべくスーパーボムを使わずにプレイした方が後々楽です。（写真⑫）

ラウンド3-3

最初のベルトコンベアーを渡るときには、正面のロケット兵を1匹仕末すること。2番目は、安全にスーパーボムを一発使った方がよいかも。ラストは落ちついていけばそう難しくはない。



⑬ここでボムを使った方が楽だが…。

ラウンド3-4

始まったら一瞬おいてから、斜め右上に撃ってマシンガン兵を倒す。火炎兵は細心の注意を払って下さい。ここのは特に強いぞ。

動く橋はずっとレバーを入れっぱなしでいること。その前に対岸の敵を全滅させること。次の火炎兵地帯はほとんどアドリブの域です。パターンの悪いときはスーパーボムで一掃してしまえ。



⑭この一本目のバリアさえ越えればあとはノンストップでクリアできるぞ。

さて、最後のバリア地帯。これは知らないとゲロ難。実は1本だけ抜けたらノンストップでいけるのだ。そこは一番上だ。

ここを抜ければ、あとはバリアのない道が続いている。1本目のバリアは、消える直前に突入するのがコツ。消えてからでは遅いぞ。

ラウンド4-1

スタート直後のマントヒヒに注意すること。あとは道の真ん中はずっとミサイル発射器がある。絶対に立ち止まらないで、そのまま抜けること。

あとの問題は2匹いる犬だが、とにかく速い。必らず遠間から撃ち殺すように。接近戦は避けろ。

あとはマントヒヒが4匹いるので、気を抜くな。

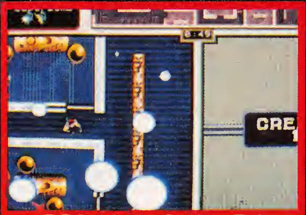


⑮ここもこのように一度スクロールアウトしてから一気に上へ抜ける。おサルに注意!!

ラウンド4-2

ここの敵はジェネレーターから出てくる緑と金色のスライム。ただし、プレイヤーをみつけてしばらくすると緑兵に変身する。こいつの弾がまた速い。またスライム時の耐久力は緑＝1、金＝2だから覚えておこう。ジェネレーターも壊せる。

ここはとにかく時間的にキツいので、しっかりパターン化しないと、まずタイムオーバーとなる。慣れればかなり楽な面になる。あと飛び着きスライムには十分注意を。



⑯ここらへんでこのぐらいタイムが残ってないとちょっとつらいと思う。テキパキ進め。

ラウンド4-3

スタート直後の火炎兵が強いので、速攻でまず2匹は仕留めて下さい。残りの1匹は引き返してから倒して下さい。

細いパイプ地帯は1匹ずつボワンと出現するので落ちついて対処して下さい。決して難しくはないはずです。最後のレーザー砲台は絶対上から行くこと。抜けた後の通路にロケット兵がいるからだ。

この面もけっこう時間的につらいのでサッサと行動するべし。

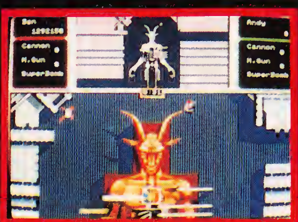


⑰バズーカ兵がうじゃうじゃひそんでいるので落ちついて行け。決して難しくはないぞ。

ラウンド4-4

いよいよ最終面。上下の部屋は無視して正面へ。見えない壁を破壊して、圧縮器につぶされないように前へ出て弾を連射。圧縮器が閉まってきたら逃げ…をくりかえす。

渡ったらベルトコンベアーがあるので、少しスクロールさせて弾を撃って引き返す。で、最後の部屋へ入ったら、レーザーボールと対決。こいつを一定個数破壊すると、ラストボスを守っていたバリアが消える。即中に入って一発撃って全面クリア。レーザーボールの弾は立ち止まらなければ、当たることはないと思う。



⑱これは…!? 全面クリアしたら全てがわかるぞ。がんばれ！

エンディングを目指せ

このあとクリアボーナスとして残機×100万点が入る。プレイヤーの残弾数も（スーパーボムを含む）点数として入り、エンディングデモが始まります。

このゲームは地道に続ければ、誰でも1コインクリア可能のはずです。ひとりでも多くの人がエンディング到達できることを祈っています。

（FRS-N・O）

大旋風

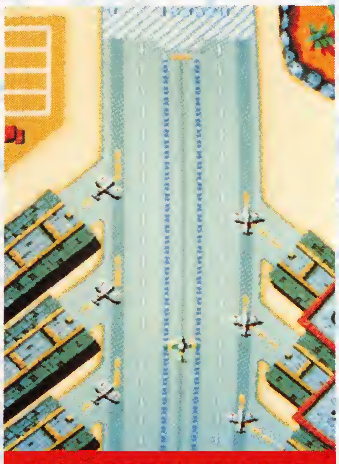
飛翔鮫タイプのタテスクロールのシューティングゲームがまた発売されます。それが「大旋風」で、今回はボンバーが少し変わっていて、また少し別の面白さが楽しめると思います。
グラフィックは、色使いがぐっと明るくなって究極タイガーというよりは、飛翔鮫に近くなっています。また、敵のキャラクターは空中物が全くなく、全て地上及び海上からの攻撃になっているのも、大きな特徴でしょう。
では、さっそく説明していきましょう。



ヘルパーを突撃させろ!!
戦車をたたきつぶせ。

STORY

193×年、ファシストによるR国征服が計画された。その計画の目標として、オアシスから発展した小都市S市がねらわれた。
彼らは住民達が計画に気づいても、反攻を起こさないように、生活用水や食料などに薬が混ぜられた。その薬には人間を少しずつ無気力にしていく成分が含まれていた。
不審に感じた小数の人達は、用水や市販の食料を使わずに生活し、事態を外部に知らせようと、伝書バトや魚にSOSの文字を書き放ったが、ことごとく捕獲された。
なすすべのなくなった人々は、征服軍の目のとどかぬ森に簡易基地を造り、反征服飛行隊「大旋風」を結束した。
しかし、完成を目前に基地は発見され、征服軍隊は基地を破壊すべく出動してしまった。
もう時間はない。飛行隊「大旋風」は基地の完成を待たず、緊急発進した。


発進だ。他の戦闘機と一緒に離陸する。

攻撃方法について

8方向レバーと2ボタンで行います。
左ボタンはノーマルの攻撃を行います。通常攻撃は、パワーUPを取るたびに強くなっていき、最高4段階までパワーUPします。
右ボタンはボンバーの様なものなのですが、少し攻撃方法が変わっているので注意して下さい。
まず、右ボタンを1回押すとヘルパーが6機自分を囲むように出現します。この状態では、ヘルパー機がそれぞれ自機の最低ランクと同じような攻撃をします。最低ランクの時は、6倍の攻撃力になるわけです。
その後、ヘルパーが敵の弾に当たると敵をめがけて墜落して行きます。この時、敵にダメージを与えることができます。
ヘルパーに弾が当たらなくても、ヘルパー出現中に右ボタンを押すとヘルパー全機が敵をめがけて突撃します。
この応用で、ヘルパーがフォーメーションを組み終える前に右ボタンを押す（ボタンを連打する）と、ボンバーになります。
つまり、1回ボタンを押してフォーメーションを組んでもいいし、2回ボタンを連打してボンバーにしてもいいということです。実際問題、フォーメーションを組んで使った方が有効だと思います。


ヘルパー発進。固い敵には特に有効だ。

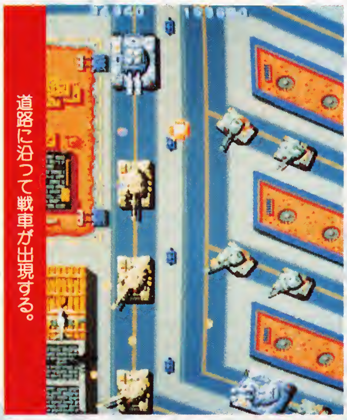
ゲーム展開

このゲームにははっきりした面構成はありません。飛翔鮫のシリーズの続編なので、エリアでゲームの進み具合が表示されます。
初めは森の中の基地から発進します。森の道の中を戦車が数台やってきます。初めのうちは耐久力のある敵は少なく、割と楽に進めるようになっています。
森から、小都市にかけての戦いは戦車が多く出現します。戦車は道に沿って進んで来ます。

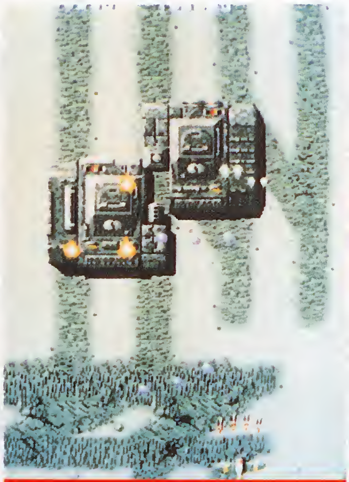

オレンジのトラックを撃つとパワーUP出現。

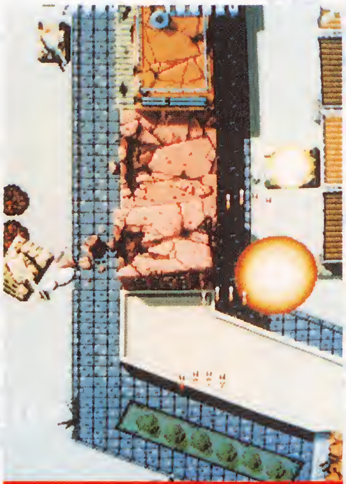

スタート直後の森のシーン。

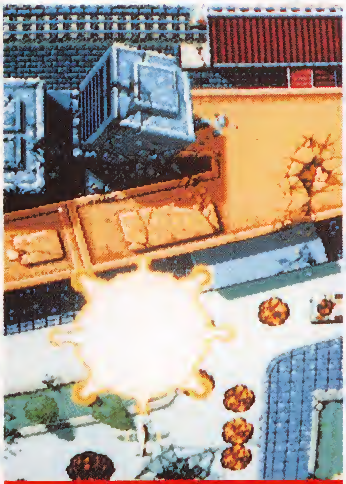

耐久力のある敵が右下にいる。


道路に沿って戦車が出現する。

痛快・爽快ヘルパー攻撃!!


非常に強い大型戦車。模様に沿って動く。


廃墟のシーンその2。崩れたビルがリアル。


廃墟のシーンでボンバーを使った所。


今度は海だ。戦艦が強い。


2台の弾をまき散らす戦車。こいつも強い。

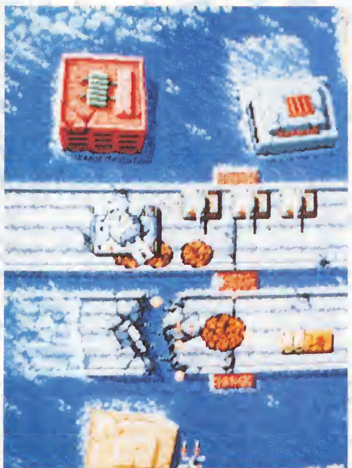

建物の陰から戦車がわいてくる。


壊れた橋のシーン。

す。
その後、海のシーンになります。後半に非常に長い海のシーンがありますが、ここはそんなに長くなく、小さな駆逐艦の様な敵との戦いが主となっています。
海を渡ると廃墟のシーンとなります。大地震のせいなのか、崩れたビルディングや大きくひびわれた道路などの背景は、なかなかインパクトがあります。このシーンまではぜひ自分の手で見て下さい。
ここまで来ると、敵も巨大化していてかなりの耐久力を持っています。残すと敵が弾をばらまくので、なかなか辛くなっています。ヘルパーの攻撃をうまく使っていくしかないでしょう。
そのうち、2台の巨大戦車が出てきます。この敵は地面に描いてあるキャタピラの跡の様な模様に沿って動いて、しつこい攻撃をしかけてきます。これは実質的なボスで、ヘルパー攻撃を使わないと倒すのが辛いと思います。
その後、水没した都市のシーンが出て来て、長い海のエリアが続きます。今度の海は3画面ぐらいの大きさの巨大戦艦が出たり、しつこい攻撃が続きます。ここから先は自分の手で確めて下さい。エリアが進むにつれ過激な攻撃が加えられてきます。
発売は6月中頃ということです。やや単調なのが難ですが、飛翔鮫のシリーズをプレイしたことのある人なら、きっと楽しめると思います。
（ぜんじ）


細い入り江に戦艦が2艘、敵の本拠地はもうすぐだ。


水没した街の後に、ひび割れた大地が見える。


水没した都市。橋の上には戦車とトラックがいる。

ジャレコのファンタスティックシューティング!!

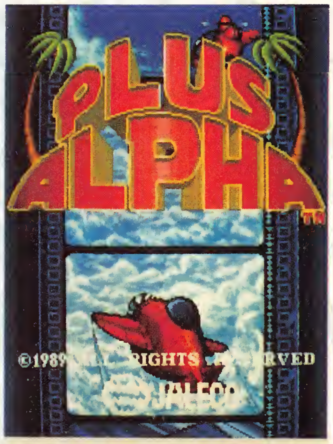
PLUS ALPHA

プラスアルファ

©ジャレコ

T.J.

メルヘンワールドを駆けめぐり、悪の軍団をやっつけろ!!



タイトル画面。デモが上にスクロールします。

STORY

『少女戦士のセリアとルウミィが、変身戦闘機パーマインとプリルに乗り、支配された7つの国々の大ボスを倒すため、出発した。』



さあ、出発だ。音声合成も入るぞ。

おっと、しょっぱなからストーリーからいってしまったけど、主人公は女の子！　という訳で、デモから、プレイ中から、そのかわいい笑顔を見せてくれるって訳だぁ。（イラスト来るだろーなぁ……）



左側が2プレイヤー。続けないとアッカンベーします。

感じとしては、メルヘンシューティングゲーム。決して難しい訳じゃないので誰でも楽しめるはずだ。

操作系統

操作は1つのレバーと2つのボタンだ。レバーは8方向ということで重要なのはボタンの方です。

Aボタン――普通の攻撃を自機から発射する。

Bボタン――ハイパーを発射する。これは敵に多大なるダメージを与えると同時に、敵の弾も消してくれます。スタート時は3発持っていて、ハイパーアイテムを取ると増え、面クリアすると3発になり、後で説明するプレゼントゲームで当たると、その直後の面が4発になって始まります。

種類は3種類あり、自機の種類によって変わります。

シーン紹介

1面――風の国。草原を舞台に風車がある田舎。

2面――海の国。海と島を舞台とした国。

3面――花の国。花が咲き乱れ、途中雨が降ります。

4面――雪の国。冷たい雪と氷の国。大ボスのところに意外性あり。


1面ボス、ギアダータ城。だめだと思ったらハイパー!!



ゲゲ、大ハジレ。


3面ボス、エットォー。よけろやよけろ!!


2面ボス、マータン。下からでてくるけど、当たることはないよ。

アイテム

かなりありますが、すぐに覚えられるでしょう。重要なのはカブラ軍団（子供をいっぱいひきつれている）を倒すと出る、変身アイテムとショットマップアイテム、地上の敵を倒すと出るハイパーアイテム、ランダムで出る1UPアイテムの4つです。

変身アイテムは、P、J、L、Hのマークが時間で変わります。Pはプーペラといい、3WAYに弾が飛びます。Jはジターといい、左右にくねりながら飛んでいきます。Lは必殺のレーザー。Hはヘリポといい、自機の後に飛んでから前方に飛んでいきます。

このアイテムにより、自機の形も変わり、又、ボスの固さも変わってきます。


おっといきなり1ナップ。となりにあるのは得点や。



プレゼントゲーム。どちらかのボタンを押すんや!!


4面ボス、フミュラ。激ムズだよん。

全7面で、残りの3面はプレイして楽しんでくれ。

さて、紹介が最後になっちゃったけど、面クリアした時点でハイパーを持っていると、プレゼントゲームに突入します。パネルが回転しているので、ボタンで止めてください。うまくいくとパワーアップしたりしますよ。

音楽がいい!!　ゲームもおもしろい!!　ちぇな訳で期待㊅な訳や!!　かなり楽しめると思いますよ。

ゲーメスト
July 1989
7
No.34
平成元年7月1日発行（毎月1回1日発行）
第4巻第7号通巻34号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可
編集人兼発行人●加藤　博
発行●株式会社新声社　〒101 東京都千代田区内神田1-15-15 電話03(293)9324
定価500円（本体485円）
（送料66円）



雑誌03659-7